PIGGYBACKINTERACTIVE.COM

KONAMI

METAL GEAR SOLID

GUNS OF THE PATRIOTS

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

LA GUIDA UFFICIALE

piggyback®

SOMMARIO

Prefazione 4

Come giocare 6

Guida 24

Inventario 106

Metal Gear Online 132

Extra 154

Indice 208

LINGUETTA VERTICALE

La linguetta verticale sul margine destro di ogni doppia pagina è uno strumento di navigazione sviluppato con l'intento di aiutare il lettore a orientarsi nella guida. La sezione superiore elenca i singoli capitoli, mentre quella inferiore mette in rilievo la sezione del capitolo che stai consultando.

PREFAZIONE

Dopo uno sviluppo durato tre anni e mezzo, *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* è finalmente pronto e spero tanto che vi divertirete a giocarlo. Inizialmente, la serie si sarebbe dovuta concludere con l'uscita di *MGS2,* ma il desiderio della gente di sperimentare e saperne di più sull'universo di gioco mi ha convinto a creare *MGS3* e, successivamente, *MGS4,* che deve essere considerato a tutti gli effetti il capitolo conclusivo della saga.

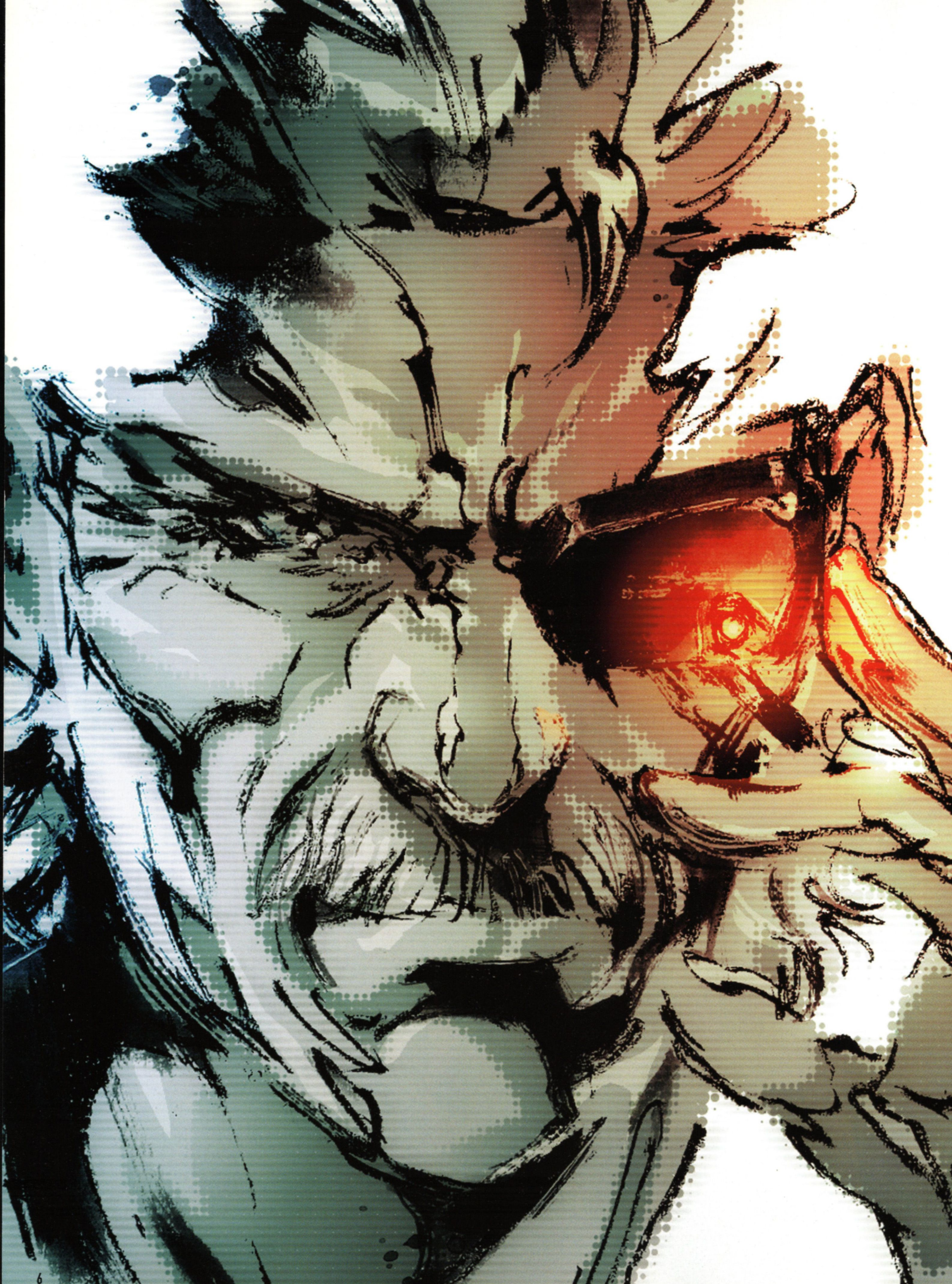
Nonostante possa contare su una propria trama, in *MGS4* ho deciso di chiudere ogni discorso rimasto in sospeso. *MGS4* è stato realizzato per dare a voi giocatori un ampio ventaglio di scelte; a parte le sequenze filmate, infatti, solo voi potete decidere come evolverà la storia, il "racconto sul campo di battaglia". In certe occasioni potrete scegliere di agire furtivamente, oppure di lasciarvi coinvolgere direttamente in ogni battaglia. Alcuni giocatori potrebbero chiedersi come si comporterebbe Snake al loro posto, cercando quindi di non fare rumore e limitandosi a neutralizzare i nemici solo in caso di necessità, proprio come farebbe lui. Altri, invece, potrebbero lasciarsi prendere dalle armi e dai gadget trovati e decidere che combattere i soldati CMP sia la scelta migliore. La verità è che non esiste un modo giusto o sbagliato di affrontare il gioco.

La prima volta che giocherete a *MGS4,* potrete solo reagire agli eventi. Quando accade qualcosa, sarete chiamati a prendere una decisione immediata, senza mai sapere quali saranno le conseguenze fino al termine. Anche se completare *MGS4* vuol dire mettere la parola fine alla storia in esso narrata, in realtà è soltanto l'inizio di *MGS4* inteso come strumento ludico. Una volta che sapete dove andare e, in generale, cosa fare, potrete cominciare a fare esperimenti, affrontando livelli più difficili o cercando segreti e provando tattiche diverse.

Lo scopo di questa guida, frutto della collaborazione fra Piggyback e Kojima Productions, è quello di rendere completa la vostra esperienza con *MGS4* e aiutarvi a capire meglio tutto ciò che succede durante l'ultima missione di Snake. Nonostante essa sia piena di segreti, è stato fatto il possibile affinché possiate terminare il gioco una prima volta come meglio credete, senza rovinarvi alcuna sorpresa, e assaporarne le numerose sfumature nelle partite successive.

Spero che il mio gioco vi piaccia e mi auguro che questo volume vi aiuti ad apprezzarne ogni suo momento.

Hideo Kojima



▶ COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA

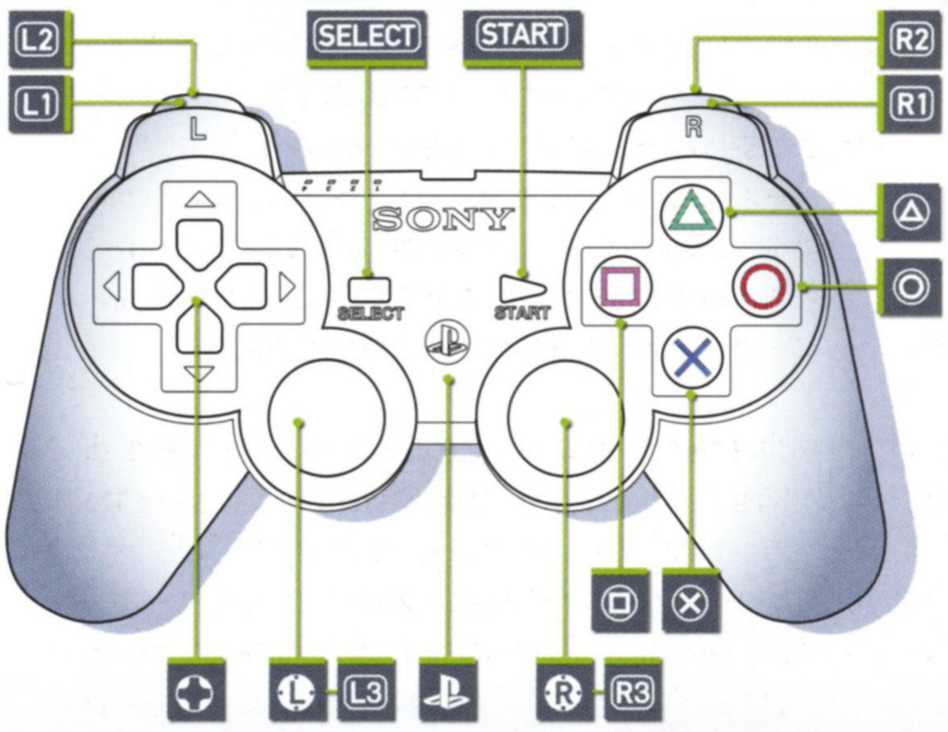
1 COME GIOCARE

I primi momenti di *Metal Gear Solid 4* sono altamente spettacolari e introducono così tante novità da disorientare anche i giocatori più esperti. Le pagine che seguono sono state scritte per prepararti al meglio al gioco. In linea di massima, abbiamo cercato di evitare qualsiasi rivelazione sulla trama in queste fasi iniziali. Ecco perché certi argomenti verranno approfonditi solo nelle relative sezioni della guida.

BASI

COMANDI

CONTROLLER PLAYSTATION®3



COMANDO	MENU	GIOCO
L	Scorri i menu	Muovi Snake. Premi leggermente per un'andatura ridotta, premi più forte per raggiungere la velocità massima
R	Scorri la mappa	Muovi la visuale/il mirino
✚	Scorri i menu	Ingrandisci/Riduci la visuale usando un mirino o la modalità Binoc del Solid Eye; sporgiti leggermente verso sinistra o verso destra in modalità FPS (solo in posizione in piedi/accovacciata), o mentre usi il Binoc
⊗	Conferma Scambia arma nel menu Armi Scambia oggetto nel menu Oggetti	Abbassati (premi leggermente) Striscia (tieni premuto) Capriola (mentre corri)
○	Indietro	Ricarica; salta animazione/traccia audio e passa al prossimo dialogo (conversazioni via Codec)
△	Cambia l'angolo di visualizzazione della mappa nel menu di pausa (se disponibile) Acquista munizioni nel menu Armi	Mosse contestuali (quando sullo schermo appaiono △ e l'icona azione); modalità FPS (quando hai estratto l'arma); avanza rapidamente le conversazioni via Codec
□	Rimuovi un'arma nel menu Armi Rimuovi un oggetto nel menu Oggetti	Attiva/Disattiva la mira automatica (se l'impostazione "Impostazioni per l'agganciamento (mira automatica)" nel menu Opzioni è su "On")
R1	Ingrandisci la mappa (se disponibile)	Usa l'arma (tenendo premuto L1); CQC (con l'arma rinfoderata)
R2	Riduci la mappa (se disponibile)	Apri il menu delle armi durante il gioco
L1	Vedi le armi/gli oggetti nei rispettivi menu Vedi la ricevuta nel negozio di Drebin	Punta l'arma
L2	Personalizza l'arma nel menu Armi	Apri il menu degli oggetti durante il gioco
R3	Mostra la tua posizione attuale/quella dell'obiettivo sulla mappa	Ripristina la visuale in avanti; cambia la posizione dell'arma (tenendo premuto L1; non si applica al coltello)
L3	-	-
START	Menu principale (nella schermata del titolo)	Mostra il menu di pausa Metti in pausa i filmati (seleziona "Salta" per saltarle); termina le conversazioni via Codec
SELECT	-	Mostra la configurazione del controller /Attiva il Codec (se l'impostazione "Funzione del tasto SELECT" nel menu Opzioni è impostata su "Usa il Codec")
PS	-	-

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA
BASI
CONTROLLI
FONDAMENTI DI GIOCO DI MGS4

DISPLAY SU SCHERMO

L'immagine seguente (Fig. 1) mostra una tipica schermata di gioco.

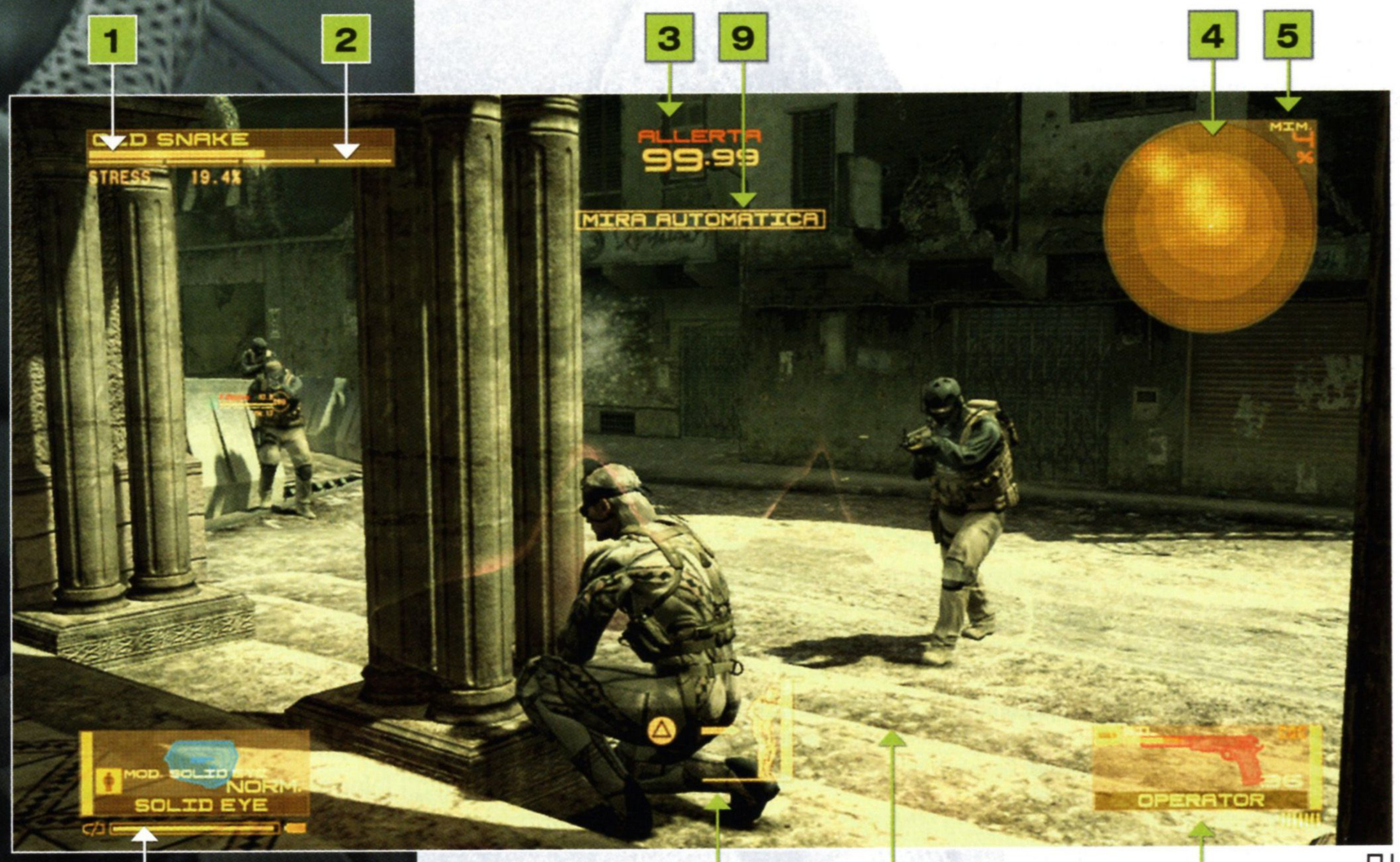
1 **Indicatore dell'energia vitale:** rappresenta lo stato fisico di Snake. Quando si svuota, la partita termina.

2 **Indicatore della psiche, percentuale di stress:** rappresenta lo stato psicologico di Snake. Un indicatore della psiche su valori bassi e un'elevata percentuale di stress riducono l'abilità in combattimento di Snake (specie la precisione con le armi).

3 **Indicatore di allerta:** appare quando un nemico ha dato l'allarme dopo aver individuato Snake. Si compone di tre fasi (Allerta, Fuga e Cautela), ciascuna caratterizzata da un livello di aggressività minore degli avversari.

4 **Radar Solid Eye:** disponibile solo quando è attivo il Solid Eye, questo radar indica la posizione di tutti gli esseri viventi o dei veicoli entro un certo raggio d'azione. Il cerchio più luminoso al centro, sovrapposto al segnalatore della posizione di Snake, indica quanto rumore il nostro eroe sta facendo. Un cerchio simile (ma più piccolo) appare intorno ai soggetti in movimento, inclusi elementi secondari della fauna, come ratti e galline. Quando il Solid Eye non è attivo, questo display viene sostituito da una semplice bussola; il cerchio rosso che appare indica la direzione del prossimo obiettivo.

5 **Percentuale di mimetizzazione (Mim.):** rappresenta l'attuale livello di mimetizzazione di Snake; più è alto, meglio è. Quando potenziali nemici sono distratti dagli eventi in corso in un'area specifica (es. se le truppe CMP sono impegnate in uno scontro aperto con i ribelli locali), il testo è di colore blu. Di solito ciò indica una minore probabilità di essere scoperti. Se i nemici stanno setacciando l'ambiente in cerca di movimento, il colore diventa arancione – in questi casi devi muoverti con maggiore cautela.



6 **Anello di minaccia:** indica la vicinanza e la posizione dei soggetti mobili (soldati, veicoli, ecc.). Più grandi sono le "onde" e più sono vicini.

7 **Finestra armi:** mostra l'arma attualmente selezionata.

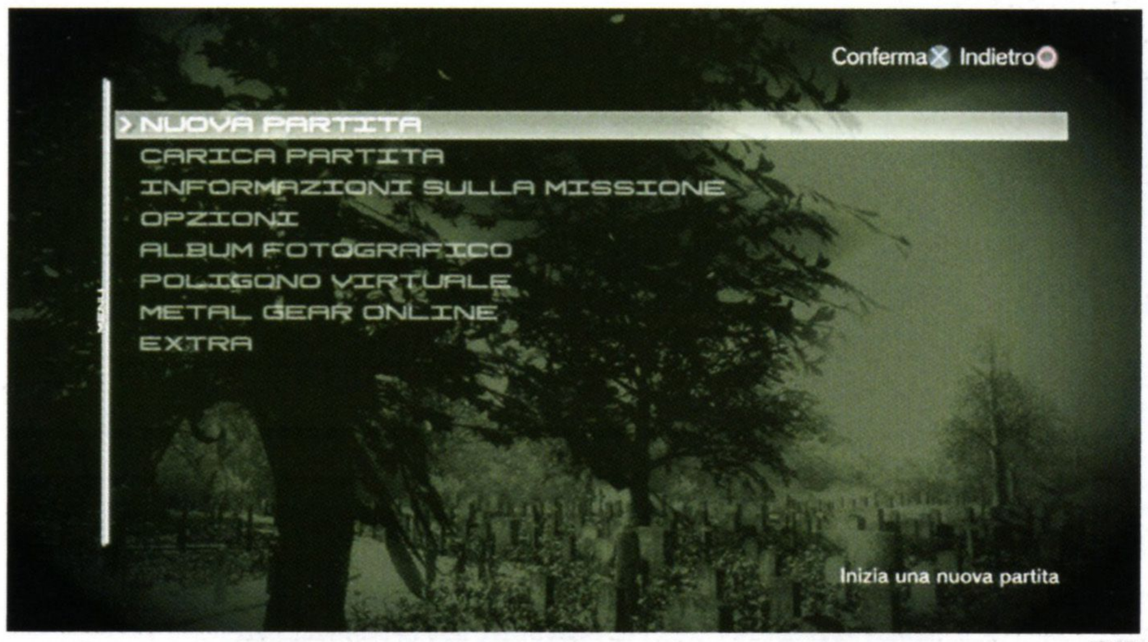
8 **Finestra oggetti:** mostra l'oggetto attualmente selezionato. Per quelli alimentati a batteria, sotto questa finestra apparirà un apposito indicatore.

9 **Mira automatica:** questo messaggio viene mostrato quando è attiva la mira automatica.

10 **Azione speciale:** un'icona appare in questa zona ogni volta che premi △ per eseguire un'azione contestuale.

Menu principale

Il menu principale (Fig. 2) è accessibile dalla schermata dei titoli premendo START. Le opzioni disponibili sono le seguenti:



02

Nuova partita: scegli uno dei quattro livelli di difficoltà e inizia una nuova partita.

Carica partita: visualizza una lista con i tuoi salvataggi. Oltre a essere corredato da un'immagine, ciascun salvataggio riporta anche la data e l'orario in cui è stato effettuato. Evidenziando una voce senza toccare nulla per qualche istante, appariranno ulteriori dettagli, inclusi il tempo di gioco totale e una breve descrizione sullo stato attuale della storia.

Informazioni sulla missione: questa opzione ti permette di vedere i filmati di tutti i briefing di missione sbloccati. Una volta selezionata, ti verrà chiesto di scegliere un salvataggio. Se decidi di non caricare un file, potrai accedere solo alle informazioni sulla missione dell'Atto1.

Opzioni: seleziona questa voce per personalizzare e configurare *MGS4* in base alle tue preferenze. La maggior parte delle impostazioni è autoesplicativa, con un messaggio nella parte inferiore dello schermo che offre informazioni utili. Per quanto riguarda le opzioni di gioco vere e proprie, consulta la pagina Controlli.

Album fotografico: questa opzione ti permette di vedere le foto scattate con la fotocamera, una volta trovata. Troverai maggiori dettagli in merito nel capitolo Extra, ma ti consigliamo di non consultarlo finché non avrai terminato il gioco per la prima volta, dato che contiene numerose rivelazioni sulla trama.

Poligono virtuale: un'area di addestramento virtuale dove puoi fare pratica con le armi, gli oggetti e le numerose mosse di Snake, incluse le tecniche CQC, contro dei manichini. Seleziona "Inizia con i dati salvati" per accedere a tutte le armi e gli oggetti che hai ottenuto in un file salvato, o "Inizia il gioco senza i dati salvati" per iniziare con una serie base di armi standard.

Metal Gear Online: la modalità multigiocatore. Il capitolo dedicato a MGO parte da pagina 132 .

Extra: come già accennato, questa sezione verrà affrontata nel dettaglio nell'apposito capitolo Extra. Ti suggeriamo di consultarlo solo dopo aver terminato *MGS4* per la prima volta, per non rovinarti la sorpresa.

Menu di pausa

Premi START durante il gioco per richiamare il menu di pausa (Fig. 3). Questa schermata presenta una mappa interattiva (corredata da utili suggerimenti su schermo per i controlli), con i dettagli sulle condizioni meteo attuali, la temperatura e l'intensità del vento nella parte superiore destra. Ricorda che alcune opzioni appariranno solo una volta raggiunto un punto particolare nell'Atto 1.

03

Codec: seleziona questa opzione per accedere alla schermata del Codec. Puoi utilizzarla per contattare Otacon in qualsiasi momento per ricevere dei suggerimenti – seleziona la sua frequenza con L e premi ⊗. Altri contatti via Codec vengono aggiunti man mano che il gioco prosegue. Puoi anche provare delle frequenze a caso (come nella tradizione di Metal Gear).

Armi: qui puoi selezionare le armi accessibili dal menu all'interno del gioco premendo R2. Scegli un'arma nella finestra centrale (usa ✪ per scorrere le categorie disponibili), e assegnala a uno slot nel pannello sulla sinistra. Puoi equipaggiare fino a cinque armi contemporaneamente. Quella attualmente evidenziata appare nella finestra sulla destra, insieme a statistiche utili come il peso e il numero di munizioni. Noterai inoltre una serie di icone usate per classificare le armi da fuoco e le granate in sei categorie: "S" è la migliore, mentre i valori successivi scendono da "A" fino a "E". Premi L1 per vedere delle informazioni sull'arma evidenziata; una volta ottenuto l'accesso al Negozio di Drebin, puoi usare anche L2 per personalizzare le armi da fuoco e △ per acquistare munizioni aggiuntive.

Oggetti: il menu Oggetti funziona come quello delle Armi. Seleziona un oggetto dalla finestra centrale ed equipaggialo in uno degli otto slot disponibili. Premi L1 per visualizzare le informazioni aggiuntive.

Mimetizzazione: la schermata Mimetizzazione ti permette di cambiare le impostazioni della tuta mimetica e di equipaggiare il gilet tattico, travestimenti e vestiti speciali. Lasciare la OctoCamo in modalità automatica è la scelta migliore per iniziare. La modalità manuale è meglio risparmiarla per una seconda partita. Per maggiori informazioni, consulta pagina 20.

Negozio di Drebin: entra nel Negozio di Drebin per acquistare armi, potenziamenti e munizioni. Fare acquisti è semplice: usa ✪ per evidenziare un oggetto e premi ⊗ per visualizzare la finestra d'acquisto. Il Negozio di Drebin è spiegato nel capitolo Guida.

Istruzioni: osserva le numerose mosse a disposizione di Snake, corredate da appositi disegni per facilitarne la comprensione. Sono inclusi anche i gadget come il Metal Gear Mk. II.

Opzioni: questo menu è identico a quello situato nel menu principale.

Salva: seleziona questa opzione per salvare i tuoi progressi. *Metal Gear Solid 4* usa un sistema di checkpoint – osserva i messaggi su schermo che appaiono quando ne raggiungi uno. Salvando la tua partita verranno registrati solo i progressi compiuti fino all'ultimo checkpoint raggiunto.

LISTA MOSSE

La tabella riportata qui di seguito illustra tutte le mosse a disposizione di Snake.

CATEGORIA	MOSSA	COMANDO	NOTE
Movimento	Camminare/Correre	L	Inclina leggermente per camminare, di più per correre.
	Accovacciarsi/Strisciare	⊗	Premi una volta ⊗ in piedi per accovacciarti e tienilo premuto per sdraiarti a terra. Da accovacciato, premi ⊗ una volta per rialzarti o tienilo premuto per stenderti. Quando sei steso, premi una volta ⊗ per accovacciarti o tienilo premuto per rialzarti.
	Strisciare	L	Inclina leggermente per strisciare più lentamente possibile, di più per aumentare la velocità dello spostamento.
	Camminare accovacciati	L	Inclina leggermente per camminare, di più per correre.
	Muovere la visuale	R	Usa R per muovere la visuale.
Rotolare	Capriola in avanti	⊗	Premi ⊗ mentre corri per effettuare una capriola in avanti. Tienilo premuto mentre rotoli per atterrare prono.
	Capriola e abbassarsi	⊗ (tieni premuto)	Tieni premuto ⊗ mentre corri per effettuare una capriola in avanti e atterrare prono.
	Capriola laterale	L1 (tieni premuto) + L + ⊗	Tieni premuto L1 e inclina L nella direzione desiderata, quindi premi immediatamente ⊗ per effettuare una capriola di lato. Esegui la stessa azione da sdraiato per rotolare a terra.
	Rotolarsi a terra lateralmente	△	Premi una volta △ con Snake sdraiato a pancia sotto per farlo girare supino. Premilo di nuovo per farlo tornare prono.
Aggrapparsi	Aggrapparsi ai bordi	△	Premi △ in prossimità di un baratro per aggrapparsi ai bordi.
	Spostarsi aggrappato	L	Mentre sei sospeso, usa L per muoverti a sinistra o a destra.
	Lasciarsi cadere	⊗	Premi ⊗ per lasciarti cadere da una sporgenza.
	Aggrapparsi alle sporgenze	△	Quando cadi, premi △ per aggrapparti a una sporgenza o a una scala.
	Arrampicarsi	△	Per arrampicarti, premi △ mentre sei sospeso.
Addossarsi ai muri	Addossarsi ai muri	△	Mettiti contro una parete e premi △ per addossarti a essa. Premi nuovamente △ per allontanarti dalla parete.
	Strisciare lungo i muri	L	Mentre sei addossato a un muro, usa L per strisciarci contro.
	Sbirciare	L	Quando raggiungi l'estremità di una superficie, tieni premuta L nella direzione appropriata per sbirciare. Puoi anche sparare come al solito.
	Saltare fuori sparando	L (tieni premuto) + L1 (tieni premuto) + R1	Mentre sbirci, tieni premuto L1 per prendere la mira e premi R1 per sparare.
Attaccare	Sparare	L1 (tieni premuto) + R1	Per attaccare con un'arma, premi L1 per prendere la mira (o estraila semplicemente se hai la mira automatica attiva),quindi premi R1 per sparare. Per gli oggetti da lancio, come le granate, tieni premuto L1 e usa R per posizionare il bersaglio, quindi premi R1 per lanciare.
	Mira manuale	R	Usa R per prendere la mira.
	Cambiare la visuale alle spalle	R3	Mentre prendi la mira manualmente, premi R3 per cambiare la posizione dell'arma nelle mani di Snake e spostare la visuale dietro la spalla opposta.
	Modalità di mira	□	Premi □ per attivare/disattivare la mira automatica (solo se l'opzione "Impostazioni per l'agganciamento (mira automatica)" è impostata su "On").
	Cambiare mirino	L1 (tieni premuto) + △, quindi premi ✥ su o giù	Mentre impugni un'arma dotata di mirino in modalità FPS, premi ✥ su o giù per ingrandire o ridurre la visuale.
	Ricaricare	○	Premi ○ per ricaricare.
	Modalità FPS	L1 (tieni premuto) + △	Premi △ mentre miri per passare alla visuale in prima persona. Snake è libero di muoversi in questa modalità, ma la sua velocità risulta notevolmente ridotta.
	Sporgersi (solo in modalità FPS)	✥, ✥	Sporgiti leggermente a sinistra e a destra.
CQC	Atterrare	L + R1 (tieni premuto)	Muovi L verso il bersaglio e tieni premuto R1 per scaraventarlo a terra e metterlo KO all'istante.
	Afferrare	R1 (tieni premuto)	Tieni premuto R1 quando sei vicino al bersaglio per afferrarlo.
	Disarmare	R1 (tieni premuto) + R1	Premi nuovamente R1 subito dopo aver afferrato il bersaglio per disarmarlo.
	Immobilizzare	R1 (tieni premuto più a lungo)	Tenendo premuto R1 dopo aver afferrato il bersaglio, lo immobilizzerai se impugni un'arma a una sola mano. Con un'arma a due mani, Snake colpirà il bersaglio alla schiena.
	Soffocare	R1 (tieni premuto più a lungo, quindi premi R1	Una volta afferrato il tuo avversario, premi di nuovo R1 per soffocarlo.
	Immobilizzare e atterrare	R1, poi L + R1 (tieni premuto)	Una volta immobilizzato il tuo bersaglio, premi R1 e inclina L per gettarlo a terra.
	Immobilizzare a terra	R1, poi L + R1 (tieni premuto) (accovacciato)	Se ti accovacci, mentre immobilizzi un bersaglio, usa questa mossa per costringerlo a terra e soffocarlo.
	Uccidere	R1 (tieni premuto più a lungo), poi △	Una volta immobilizzato il tuo bersaglio, premi △ per tagliargli la gola.
	Farsi scudo	R1 (tieni premuto più a lungo), poi L1	Una volta immobilizzato il tuo bersaglio, premi L1 per usarlo come scudo umano e puntare la tua arma. Puoi premere R1 per sparare.
Diversivi	Battere sul muro	△, poi R1	Quando sei addosso a una parete, premi R1 per battere e attirare l'attenzione.
	Lanciare un caricatore vuoto	L1 (tieni premuto) + R1	Questi caricatori vuoti vengono lanciati come le granate. Ricordati di puntarli dove vuoi che il tuo bersaglio indaghi.
	Fingersi morto	△	Tieni premuto △ quando Snake è sdraiato, o non muoverti affatto dopo essere rimasto stordito da un attacco.
	Sistemare una rivista Playboy/ Rivista Emozioni	L1 (tieni premuto) + R1	Tieni premuti L1 e R1 per aprire la rivista, quindi premi ○ per sfogliare le pagine. Rilascia entrambi i tasti L1 e R1 per sistemare la rivista a terra.
Equipaggiamento	Raccogliere oggetti/ equipaggiamento	L	Avvicinati agli oggetti per raccoglierli automaticamente (a meno che tu non abbia già raggiunto il limite massimo).
	Selezionare un oggetto	L2 (tieni premuto), ✥	Tieni premuto L2 e usa ✥ per scorrere gli oggetti disponibili, quindi lascia andare il tasto per effettuare la tua scelta.
	Selezionare un'arma	R2 (tieni premuto), ✥	Tieni premuto R2 e usa ✥ per scorrere le armi disponibili, quindi lascia andare il tasto per effettuare la tua scelta.
	Rubare gli oggetti	△ (tieni premuto e rilascia)	Raccogliendo e lasciando cadere il corpo di un nemico morto o tramortito, a volte potresti ottenere un oggetto.
	Mani in alto	L1	Striscia alle spalle del bersaglio e premi L1.
	Perquisire	L1, poi △	Dopo aver fatto alzare le mani al bersaglio, mettiti di fronte a lui e premi △ per eseguire una perquisizione. Premi di nuovo △ quando appaiono i messaggi sullo schermo per cercare gli oggetti.
Gadget	Attiva la OctoCamo	-	Rimani fermo per un secondo mentre sei sdraiato o contro un muro per confonderti con l'ambiente che ti circonda.
	Attiva l'Anello di minaccia	-	Rimani fermo mentre sei sdraiato o accovacciato per attivare l'Anello di minaccia. L'Anello di minaccia rimarrà attivo se strisci o cammini accovacciato lentamente.
	Solid Eye	L2 + ✥	Seleziona il Solid Eye nel menu degli oggetti (tieni premuto L2) e premi □, △ e ○ per selezionare le sue tre modalità operative.

▶ COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA

▶ BASI
CONTROLLI
FONDAMENTI DI GIOCO DI MGS4

LIVELLI DI DIFFICOLTÀ

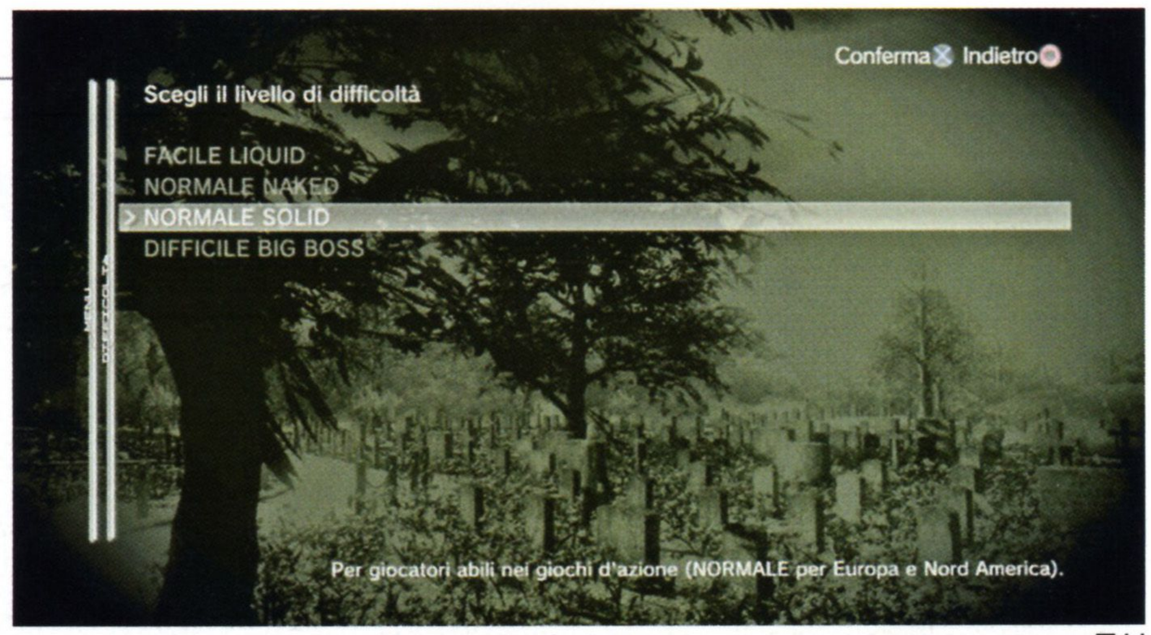
Ci sono quattro livelli di difficoltà in *MGS4*. Puoi scegliere quello che preferisci quando selezioni l'opzione Nuova partita (Fig. 4).

Facile Liquid è il livello più basso, adatto ai giocatori alle prime armi, senza alcuna esperienza con un action game, o che non si fidano delle proprie capacità. L'ideale per fare pratica prima di passare a un livello più difficile.

Normale Naked è il passo successivo dopo il livello Facile. La sfida proposta è impegnativa, senza tuttavia risultare mai troppo difficile o frustrante. Una buona scelta per coloro che non hanno molta confidenza con la serie *Metal Gear Solid*.

Normale Solid è il livello di difficoltà predefinito. Si tratta delle scelta ideale se è la prima volta che giochi e hai completato tutti i precedenti *MGS*.

Difficile Big Boss rende tutto molto più difficile. Per completare il gioco a questo livello dovrai conoscere molto bene la struttura di *MGS4* oltre al comportamento dei nemici. In questa modalità dovrai preferire quasi sempre la furtività all'azione. Un'ottima scelta se vuoi incrementare il livello di sfida dopo aver terminato il gioco almeno una volta.



04

In generale, all'aumentare del livello di difficoltà:

- Diminuiscono gli oggetti da raccogliere.
- I soldati (sia quelli alleati che quelli nemici) tendono a rilasciare meno oggetti.
- Il numero di oggetti trasportabili alla volta è ridotto.
- Le munizioni totali che puoi portare sono notevolmente ridotte.
- I nemici diventano più precisi e infliggono più danni, subendone al contrario di meno.
- I nemici diventano più attenti e, in generale, più forti.

CONTROLLI

Dimenticati delle truppe CMP e degli altri pericoli sul campo di battaglia: la tua preoccupazione numero uno in *Metal Gear Solid 4* sarà imparare i numerosi comandi a disposizione. Per quelli relativi alle mosse base e alla visuale possono bastare un paio d'ore, a seconda della tua abilità, ma per apprezzare al meglio le tante (e facoltative) mosse e tecniche speciali ci vorrà molto più tempo. Non perderti d'animo: vedrai che con un po' di pazienza e allenamento riuscirai ad allontanare lo spettro della frustrazione. Sappiamo che non vedi l'ora di entrare in azione, ma leggere questa guida introduttiva prima di iniziare rappresenta un primo, fondamentale, passo avanti.

CONTROLLI DI SNAKE

Movimento

Per camminare o avanzare lentamente, inclina leggermente L; premila più a fondo per correre. Non dimenticarti che la furtività rappresenta la chiave della serie *Metal Gear Solid*: correre provoca rumore ed è una soluzione da usare solo nei casi in cui il combattimento è inevitabile, durante le fughe d'emergenza o quando sei sicuro di avere via libera. In piedi, premi ⊗ una volta per accovacciarti e tienilo premuto per sdraiarti pancia sotto. Per alzarti da posizione sdraiata, tieni premuto ⊗; premilo invece leggermente per assumere una posizione accovacciata. Probabilmente passerai la maggior parte del gioco a strisciare, che è la forma di movimento più furtiva, o a camminare accovacciato, che offre un giusto compromesso fra furtività e velocità. Inoltre, accovacciarsi e sdraiarsi permette di usare con più efficacia, rispettivamente, l'Anello di minaccia e la OctoCamo (parleremo di entrambi più avanti in questo capitolo).

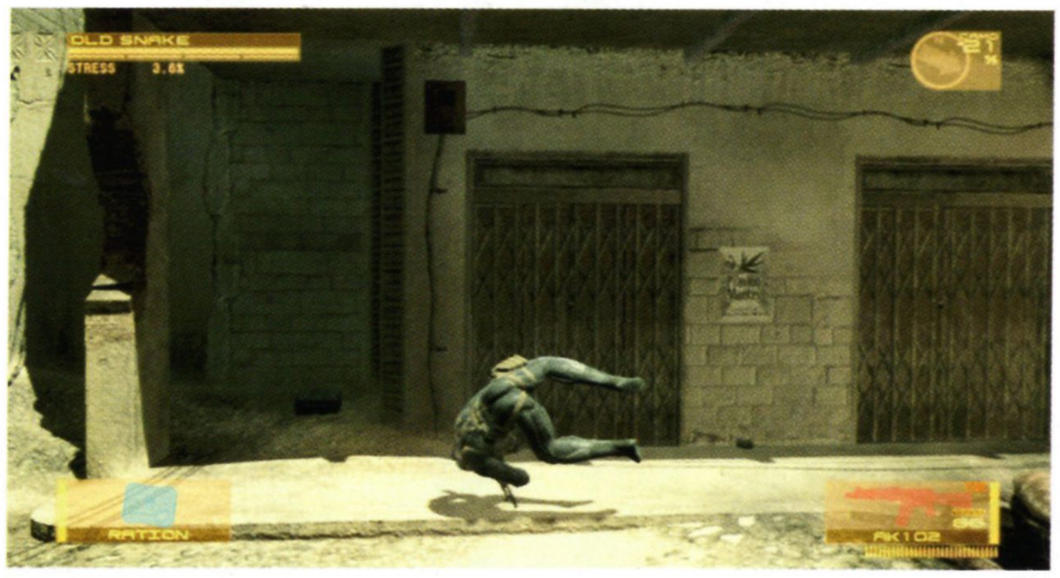
Per ottenere una furtività ottimale, inclina leggermente L mentre sei sdraiato per strisciare alla velocità più ridotta. A differenza delle altre, questa non riduce la tua percentuale di mimetizzazione. Inclina ulteriormente la levetta per muoverti a una velocità più sostenuta, ma ricorda che la tua visibilità aumenterà di conseguenza. Di solito, puoi aspettarti una riduzione del 10% della tua percentuale di mimetizzazione. Strisciare ha un'altra funzione (molto meno evidente): permette a Snake di disinnescare e raccogliere gli esplosivi, come le claymore.

ACCOVACCIARSI/CAMMINARE ACCOVACCIATO

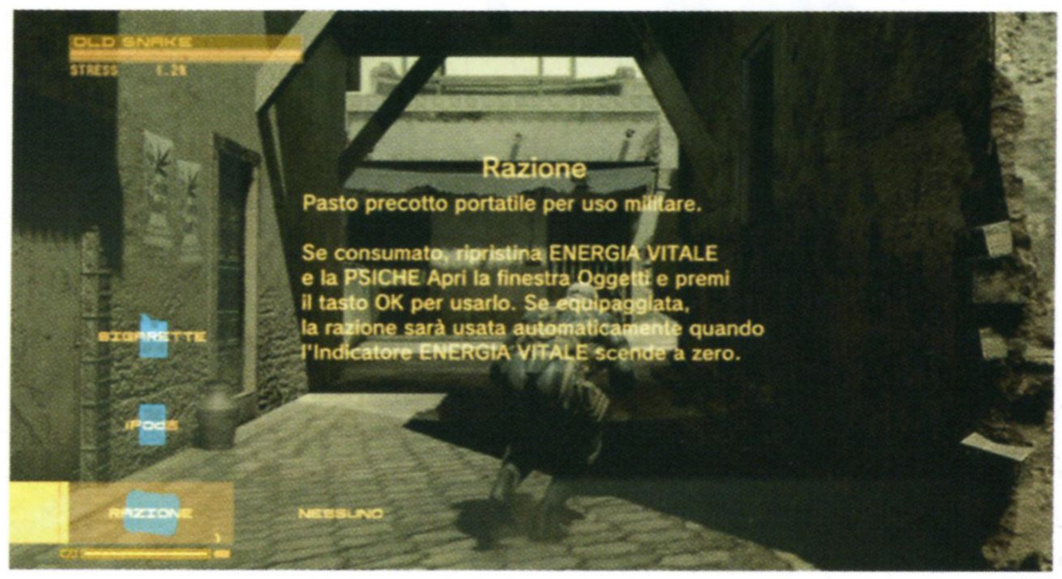
CAMMINARE/CORRERE/AVANZARE LENTAMENTE

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLI
EXTRA
BASI
CONTROLLI
FONDAMENTI DI GIOCO DI MGS4

Premi ⊗ mentre corri per effettuare una capriola in avanti e tieni premuto ⊗ mentre rotoli per atterrare prono ed essere pronto a strisciare. Questa manovra può essere usata per attraversare piccole aperture e superare piccoli ostacoli. Si rivela particolarmente utile per scendere velocemente una rampa di scale, o se devi lasciarti cadere da una sporgenza. Naturalmente, è anche un'efficace manovra evasiva durante gli scontri a fuoco.



01



02

Per effettuare una capriola lateralmente (Fig. 1), tieni premuto L1 e inclina L a sinistra o a destra, quindi premi immediatamente ⊗. Se lo fai da posizione sdraiata, Snake rotolerà a terra.

Per far girare Snake in posizione supina, premi △ quando è sdraiato pancia a terra (prono); premilo nuovamente per tornare alla posizione standard per strisciare. Ciò risulta particolarmente utile quando devi usare un'arma rapidamente. Ruotando velocemente la visuale per inquadrare un avversario e premendo L1 per prendere la mira, Snake si girerà di scatto per sparare. Puoi sfruttare questa postura anche per lanciare le granate.

Premi △ per aggrapparti a una sporgenza o a una scala vicine a Snake mentre sta cadendo. Di solito, se cammini lentamente oltre il bordo, Snake eseguirà questa mossa automaticamente. Una volta aggrappato, usa L per muoverti a sinistra e a destra, premi ⊗ per lasciarti cadere (prova ad atterrare almeno una volta su un nemico), o premi △ per tirarti su se c'è abbastanza spazio sopra.

Un'altra mossa furtiva importante è addossarsi ai muri. Mettiti di fronte a un muro e premi △. Con la OctoCamo attiva, usare Addossarsi ai muri ti permette di confonderti con l'ambiente che ti circonda (dopo una breve pausa per consentire alla tuta di adattarsi, ovviamente). Mentre sei attaccato a un muro, puoi strisciarvi contro e sbirciare quando possibile con L. Per allontanarti e sparare, tieni premuto L1.

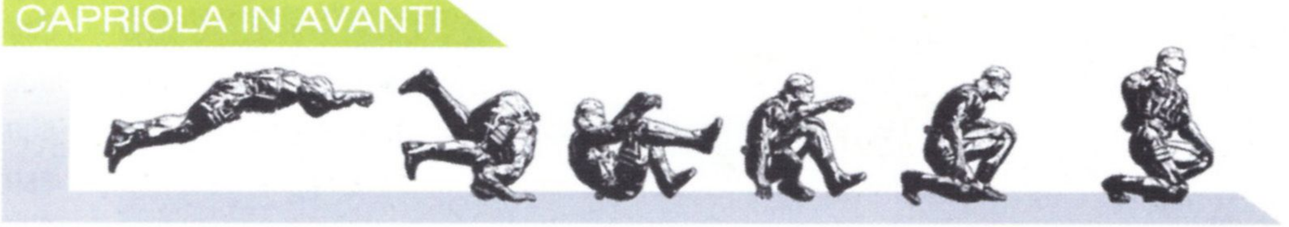
Usare gli oggetti

Per usare un oggetto, assegnalo prima a uno degli otto slot disponibili (menu di pausa → Oggetti). Tieni premuto L2 per interrompere momentaneamente l'azione e usa ✚ o L per scorrere la lista (Fig. 2). Fai attenzione ai suggerimenti sullo schermo – di solito contengono istruzioni d'uso particolarmente utili. Come regola, gli oggetti che ripristinano salute o psiche devono essere attivati con ⊗ mentre il menu è aperto; altri, come i gadget tipo il Solid Eye, entrano in funzione quando rilasci L2 per tornare al gioco. Puoi avere un solo oggetto "attivo" durante il gioco.

SDRAIARSI/STRISCIARE/STRISCIARE IN RICOGNIZIONE

FINGERSI MORTO

CAPRIOLA IN AVANTI



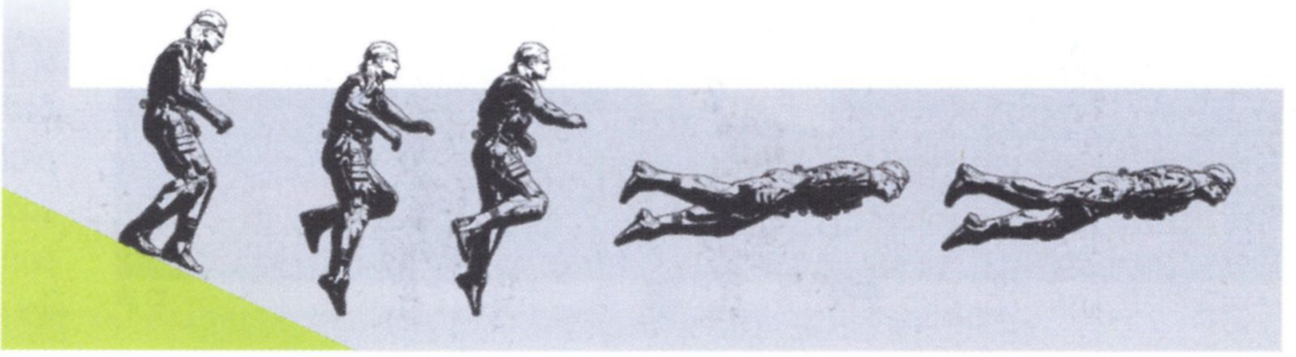
ROTOLARSI A TERRA LATERALMENTE

CAPRIOLA LATERALE

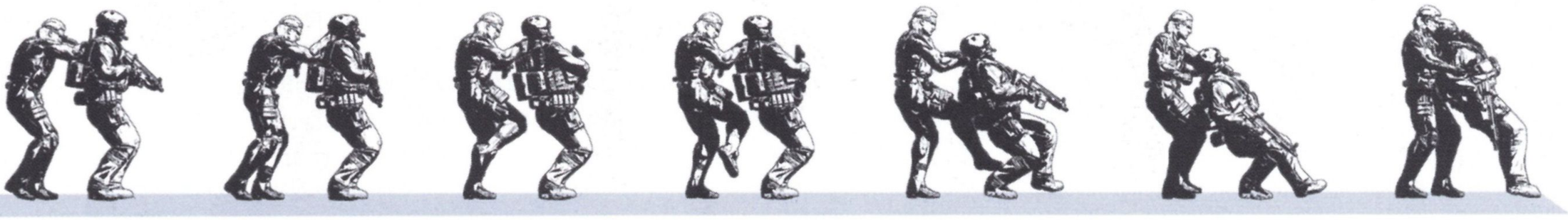
BATTERE SUL MURO

ROTOLARSI SULLA SCHIENA

NUOTARE

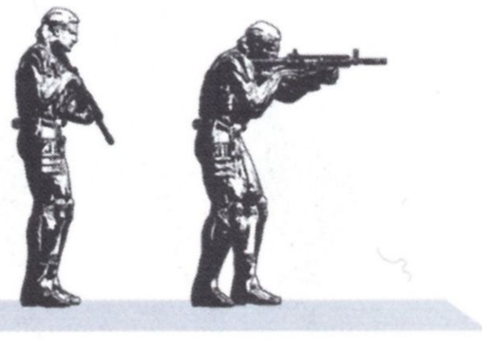


CQC: IMMOBILIZZARE

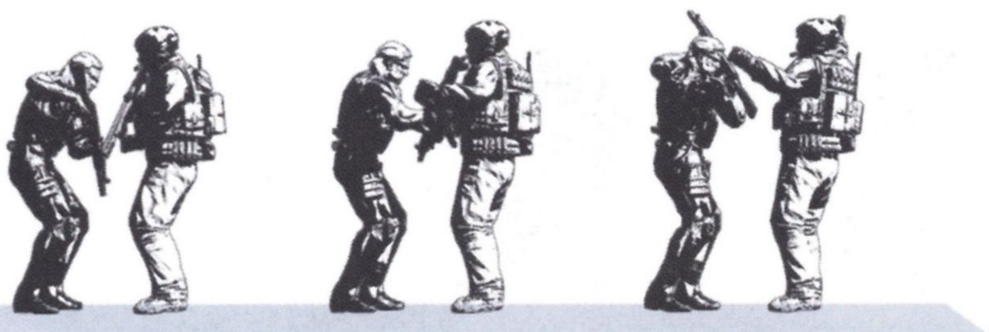


CQC: ATTERRARE

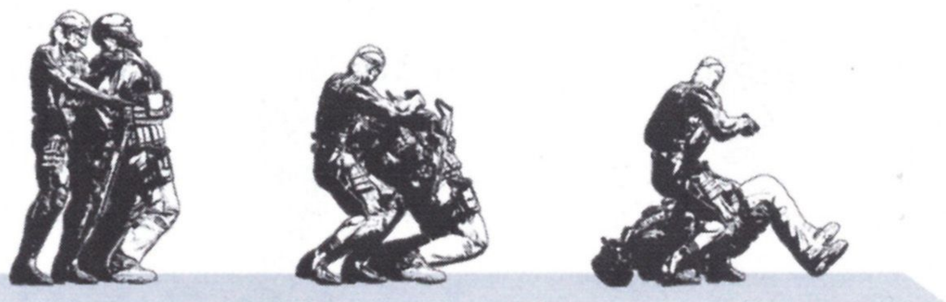
PUNTARE L'ARMA



CQC: DISARMARE



CQC: IMMOBILIZZARE A TERRA



Usare le armi

Anche per usare le armi devi prima assegnarle a uno dei cinque slot disponibili (menu di pausa → Armi). Per cambiare arma, tieni premuto R2 e usa ✪ o L. per scorrere quelle utilizzabili. Rilascia R2 per effettuare la tua scelta e tornare al gioco. Tieni premuto L1 per puntare e premi R1 per sparare. Premi ◎ per ricaricare.

Tenendo premuto L1 apparirà un reticolo di mira e la visuale passerà alle spalle di Snake; usa R per prendere la mira. Ricorda che puoi cambiare la posizione dell'arma nelle mani di Snake e muovere la visuale dietro la spalla opposta premendo R3 (Fig. 3). Ciò si rivela particolarmente utile quando spari da posizione riparata. Premi △ per attivare la modalità FPS e avere una maggiore precisione, o per usare un mirino se l'arma selezionata lo consente. Puoi muoverti liberamente in modalità FPS, ma a velocità ridotta. Puoi anche premere ✪ e ✪ per sporgerti leggermente a sinistra o a destra in modalità FPS e ✪ e ✪ per usare lo zoom del mirino. Alcune armi dispongono di più modalità di fuoco (come colpo singolo, raffica e automatica). Puoi attivarle nella finestra delle armi seguendo le istruzioni visualizzate sullo schermo.

Oltre alle armi da fuoco, ce ne sono molte altre disponibili nel menu Armi. Fra queste spiccano le granate, che puoi puntare premendo L1 e lanciare con R1. Ci sono poi altre armi non convenzionali, come le riviste di Playboy, che possono essere usate per distrarre le guardie, le mine claymore antiuomo e i caricatori vuoti da lanciare per fare rumore.

Molte armi possono essere personalizzate con un'ampia gamma di accessori una volta sbloccata l'opzione Negozio di Drebin nel menu di pausa. Ti spiegheremo come fare nell'apposita sezione della guida relativa all'Atto 1.

Se la funzione "Impostazioni per l'agganciamento (mira automatica)" è impostata su "On" nella schermata Opzioni, puoi premere ▣ durante il gioco per passare dalla mira manuale alla mira automatica e viceversa. Quando è attiva la mira automatica, sopra la testa di Snake apparirà un messaggio.

□ 3

La mira automatica, come suggerisce il nome, permette a Snake di puntare automaticamente i bersagli ostili tenendo premuto L1. Apparirà un cerchio rosso per indicare la zona sotto tiro; nel caso dei nemici umani, si tratta del tronco. Puoi scorrere fra più bersagli con R. Qualora un bersaglio dovesse mettersi al riparo, il puntamento andrà perso.

Anche se sicuramente utile in presenza di più avversari da affrontare, ti suggeriamo di usare la mira automatica con parsimonia. Il suo difetto principale è che non permette di colpire i punti deboli dei nemici, come la testa. Ciò può essere un grosso problema ai livelli di difficoltà Normale Solid e Difficile Big Boss, dove gli avversari sono in grado di sopportare molti più danni al corpo prima di morire. La mira manuale può risultare ostica all'inizio, ma ti garantirà grossi benefici a lungo termine.

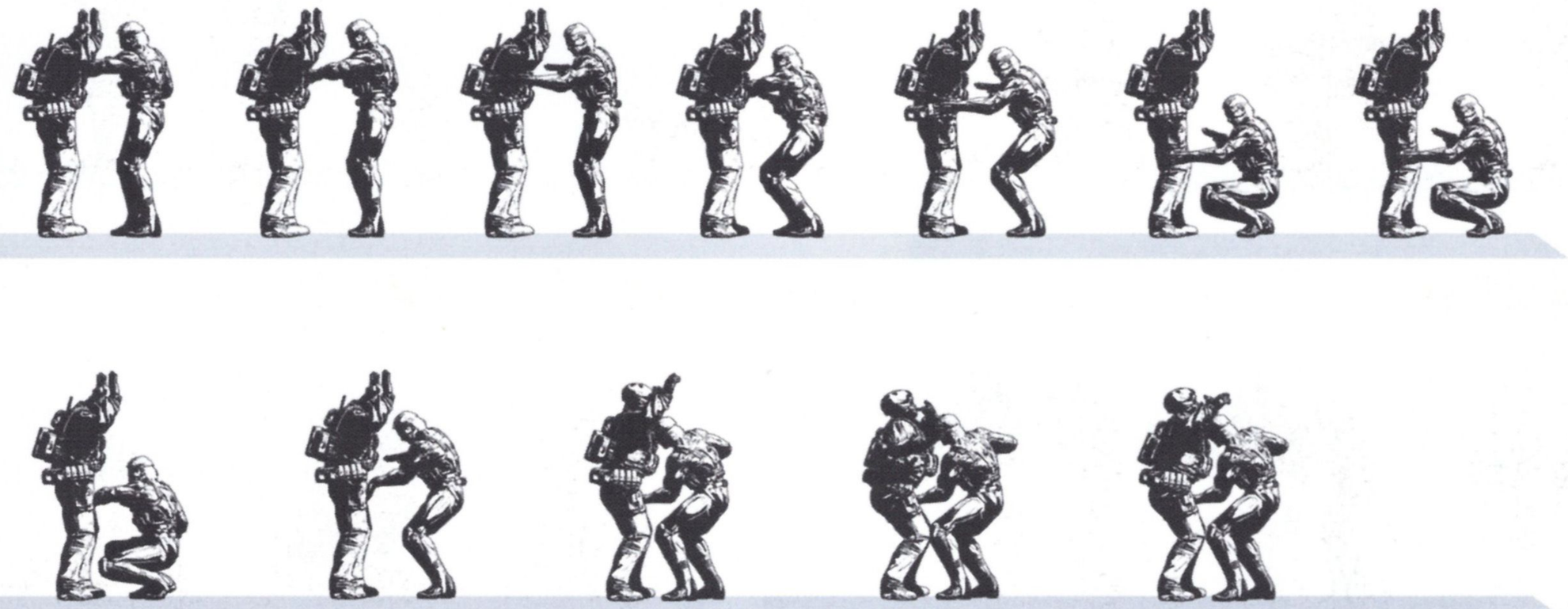
CQC: MANI IN ALTO

CQC: TAGLIARE LA GOLA

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA

BASI
CONTROLLI
FONDAMENTI DI GIOCO DI MGS4

PERQUISIRE



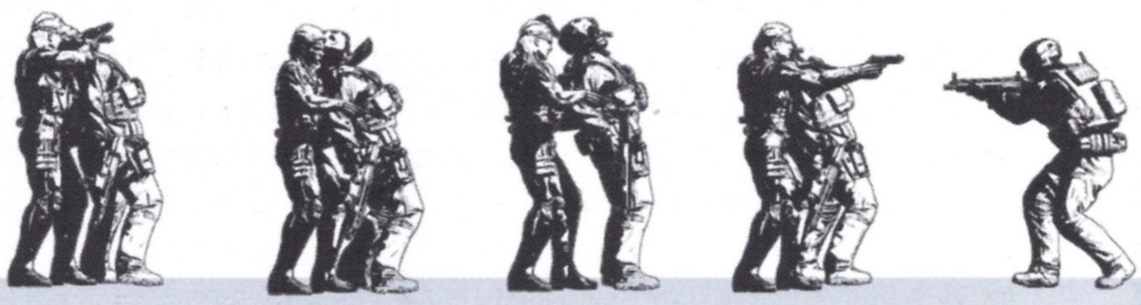
CQC

Le mosse del Combattimento ravvicinato (CQC) possono essere impiegate per eliminare i nemici in silenzio, disarmarli o usarli come scudi umani (Fig. 4). Il CQC può essere eseguito solo vicino al bersaglio e le opzioni disponibili variano a seconda dell'arma equipaggiata. Per avere un ventaglio di scelte superiore ti consigliamo di usare una pistola piuttosto che un'arma a due mani. Fai riferimento alla Lista mosse a pagina 11 o consulta l'opzione Istruzioni durante il gioco per conoscere i tasti da premere.

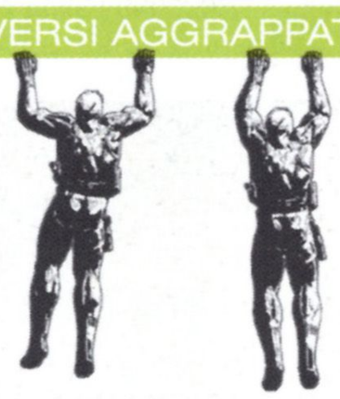
Padroneggiare il CQC richiede impegno, soprattutto per imparare la giusta posizione e tempismo necessari per usare le varie mosse. Il poligono virtuale è il posto perfetto per cominciare, anche se nessuno ti vieta di iniziare una nuova partita a un livello di difficoltà inferiore per affinare le tue tecniche in situazioni di combattimento dal "vivo". Ricorda che il CQC non può essere eseguito con certe armi equipaggiate. Prima di metterlo in pratica, controlla il testo CQC rosso sopra l'icona di un'arma nella parte inferiore destra.

04

CQC: FARSI SCUDO



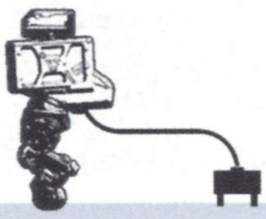
MUOVERSI AGGRAPPATO



METAL GEAR MK. II

Battere sul muro

Disarmare le trappole esplosive



CONTROLLI VISUALE

La varietà di opzioni disponibili in *MGS4* per la visuale rappresenta un enorme passo avanti rispetto ai precedenti episodi. Puoi usare R per muovere a piacimento la visuale standard in terza persona. Inoltre, puoi scegliere di muoverti in modalità FPS, tenendo premuto L1 e premendo △ (Fig. 5).

Altre inquadrature personalizzate includono la visuale angolare e la visuale incursione. La visuale angolare entrerà automaticamente in funzione durante la mossa Addossarsi sui muri quando raggiungi un'apertura o l'estremità di una superficie e continui a inclinare L nella stessa direzione. Ciò ti consente di sbirciare dietro gli angoli e di sparare mantenendo una posizione sicura. La visuale incursione ti offre un'inquadratura dinamica in soggettiva quando Snake nuota sott'acqua o striscia nei condotti d'aerazione.

Fig. 5

FONDAMENTI DI GIOCO DI MGS4

L'iniziale disorientamento che si prova giocando per la prima volta a *Metal Gear Solid 4* potrebbe scoraggiare più d'un giocatore. Mentre i veterani di *MGS* possono attingere alla loro esperienza, i giocatori che hanno meno familiarità con la filosofia "Stealth Action" dovrebbero resistere all'impulso di farsi strada ad armi spianate. Se cerchi di farti largo con la forza già dall'Atto 1, ben presto ti ritroverai ad ammirare la schermata "Game Over", chiedendoti cosa è andato storto. La risposta a questa domanda sarà un perentorio: "Tutto!".

Se vuoi avere successo, devi tenere a mente la regola d'oro di *MGS*: uno Snake vivo è uno Snake *furtivo*. Andando avanti nel gioco ti accorgerai della maggiore complessità di *MGS4* rispetto ai suoi predecessori e dell'incredibile varietà delle opzioni tattiche a tua disposizione. Questa sezione ha come scopo quello di aiutarti a prendere le numerose decisioni che ti attendono durante il gioco per permetterti di apprezzare meglio il capolavoro di Kojima-san.

GESTIONE INDICATORI

Ci sono quattro indicatori che dovrai tenere sempre sotto controllo, sia quando sei impegnato a strisciare in mezzo alle pattuglie nemiche sia quando ti ritrovi nel bel mezzo di uno scontro frenetico. Scoprirai che una gestione oculata di questi indicatori ti aiuterà a risparmiare risorse preziose, come le razioni, oltre a permettere a Snake di essere in condizioni ottimali per affrontare le sfide che lo attendono.

Indicatore dell'energia vitale

L'indicatore dell'energia vitale di Snake è la barra più grande nella parte superiore sinistra dello schermo. Una volta esaurita, la partita termina. Anche se non controlli regolarmente l'indicatore, imparerai presto a capire quando Snake sta male: minore è la sua energia vitale più egli darà segni di stanchezza fisica. Inoltre, l'indicatore inizierà a lampeggiare quando raggiunge il 25% (o meno) (Fig. 1), accompagnato da un suono caratteristico.

Fig. 1

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA
BASI
CONTROLLI
FONDAMENTI DI GIOCO DI MGS4

È importante tenere l'energia vitale al massimo, ma lo è anche non farsi prendere dal panico e continuare a sprecare oggetti curativi, come le razioni e i tagliolini, per riempire l'indicatore, specie ai livelli di difficoltà superiori. Un esempio di quanto appena detto è usare una razione quando l'energia vitale di Snake è all'80%. Di solito, l'indicatore va riempito quando scende sotto il 25%. Durante gli scontri con i boss o combattimenti difficili, dovresti invece equipaggiare le razioni, i tagliolini o il Regain® come oggetto "attivo". In questo modo, una volta che la salute di Snake raggiunge lo zero, verranno usati automaticamente fino a esaurimento scorte.

Un altro metodo per ripristinare la salute di Snake consiste nel trovare un posto sicuro dove nascondersi e lasciarlo fermo a riposare. Dopo pochi secondi, la sua energia vitale inizierà lentamente a risalire. Accovacciandoti o sdraiandoti si recupererà più velocemente. Se hai una buona copertura, scoprirai che questo metodo funziona anche durante le battaglie con i boss. Si tratta di un'ottima soluzione per ripristinare la tua energia vitale, soprattutto ai livelli di difficoltà più elevati. Ricorda che la velocità di recupero dipende dalle condizioni dell'altro indicatore principale di Snake, quello della psiche; più è elevato e più velocemente si riempirà l'indicatore energia vitale. (A proposito: se trascorrono più di 24 ore dalla tua ultima partita a *MGS4*, noterai che gli indicatori energia vitale e psiche di Snake vengono ripristinati del 20% ogni giorno. Non è certo un metodo consigliabile, ma resta comunque un tocco di classe).

Indicatore della psiche

L'indicatore della psiche si trova direttamente sotto quello dell'energia vitale, ed è composto da quattro blocchi separati. Rappresenta lo stato di salute psicologico di Snake e influisce direttamente sulle sue prestazioni. Fondamentalmente, più Snake è stressato e meno è efficace. Tenerlo più possibile calmo e concentrato dovrebbe essere il tuo obiettivo principale per gestire al meglio questo indicatore.

L'indicatore della psiche può essere ripristinato con oggetti curativi, come i tagliolini; altri specifici per la psiche, come le compresse non influiscono direttamente sull'indicatore, ma ne aumentano temporaneamente la velocità di ricarica. È possibile equipaggiare anche le sigarette per riottenere la psiche, a scapito però dell'energia vitale.

Anche l'indicatore della psiche può essere recuperato completamente rimanendo fermi, e ancor più velocemente accovacciandosi o sdraiandosi. In generale, più Snake si sente bene (non ha né troppo caldo, né troppo freddo, non è bagnato, sporco, o sovraccarico) più rapidamente rigenererà la propria psiche. Puoi capire quando non si sente bene osservandone il comportamento o ascoltandone le proteste. Se comincia a lamentarsi per l'età, di solito è segno che c'è qualcosa non va. Trovare delle soluzioni per calmare questi sintomi è solitamente una questione di buonsenso. Ad esempio, se Snake sta congelando nell'acqua fredda, fallo uscire fuori; se si sta bruciando sotto il sole rovente, trova un posto all'ombra dove possa rinfrescarsi.

Un indicatore della psiche basso impedirà, fra le altre cose, a Snake di mirare con precisione. Più è stressato e su di giri, più la sua mira risulterà imprecisa; ciò può avere un impatto particolarmente negativo se sta imbracciando un fucile di precisione. Prova a usare un mirino quando Snake è teso e vedrai come le sue mani tremolanti rendono difficile mettere a segno un colpo alla testa. Se necessario, puoi ricorrere alla Pentazemina per migliorare temporaneamente la sua mira, ma è sempre meglio prevenire.

L'indicatore della psiche è influenzato dal livello di stress di Snake, raffigurato tramite un numero posto sotto di esso. Se Snake sta soffrendo il caldo in un posto umido e maleodorante, o in alternativa si sta congelando in una località ghiacciata, il suo livello di stress salirà. La stessa cosa accadrà se il suo equipaggiamento è troppo pesante (più di 70 kg), o durante una fase di allerta. Quando il livello di stress di Snake supera il 50%, lo schermo si colorerà di rosso e inizierà a perdere psiche in maniera direttamente proporzionale all'aumento della percentuale di stress. Tuttavia, finché Snake non si trova in una situazione di "euforia da combattimento", il suo livello di stress può raggiungere un massimo dell'80%.

L'euforia da combattimento si verifica quando Snake spara più di 100 colpi con un'arma durante una fase di allerta. La notifica che si trova in uno stato di euforia da combattimento comparirà accanto all'indicatore energia vitale (Fig. 2). Durante questo stato di esaltazione, la psiche non diminuisce, e qualsiasi danno causato dai nemici viene dimezzato. Tuttavia, nel corso di un'euforia da combattimento, il livello di stress di Snake può arrivare fino al 100%. Si tratta di una situazione temporanea, che può avere però ripercussioni dolorose.

Quando Snake sta nuotando, o è appeso a un parapetto, l'indicatore della psiche viene sostituito, rispettivamente, da quello dell'ossigeno o della presa (Fig. 3). Quando l'ossigeno termina, Snake comincerà a perdere rapidamente la sua energia vitale. Quando l'indicatore della presa si svuota, precipiterà.

02

03

Percentuale di mimetizzazione

La percentuale di mimetizzazione è il numero che appare nella parte superiore destra dello schermo. Rappresenta il grado di mimetizzazione di cui gode Snake in quel particolare momento. Maggiore è la percentuale, più sarà difficile per il nemico individuarlo (Fig. 4), dunque dovresti cercare di ottenere la migliore percentuale di mimetizzazione ogni volta che corri il rischio di essere scoperto. La tua percentuale di mimetizzazione può essere aumentata indossando i vestiti giusti e accovacciandoti, addossandoti ai muri o (per avere il massimo risultato) strisciando.

04

Indicatore della batteria

L'indicatore della batteria posto nella parte inferiore sinistra dello schermo rappresenta la carica rimasta nella batteria di Snake, fondamentale per alimentare determinati oggetti. Puoi prolungarne la durata attraverso dei potenziamenti, la cui posizione ti verrà svelata nel corso della guida. Ogni batteria aggiuntiva che trovi aggiunge una barra extra all'indicatore, rappresentata da un numero (Fig. 5). La quantità massima di batterie dipende dal livello di difficoltà scelto: a quello superiore avrai a disposizione meno potenziamenti. Se la carica si sta esaurendo e hai bisogno di ripristinarla, basta non usare gli oggetti alimentati a batteria finché questa non si è ricaricata. Noterai come alcuni gadget consumano più energia di altri, dunque occhio a come li usi.

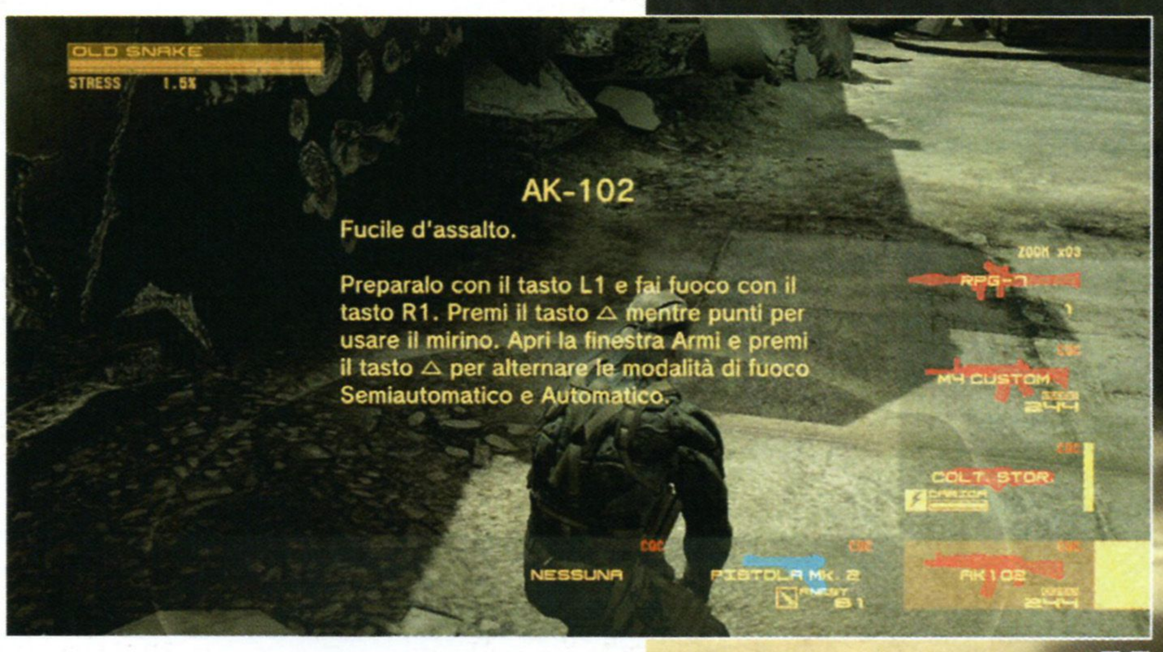
05

SCEGLIERE L'EQUIPAGGIAMENTO GIUSTO

Armi

La scelta delle armi ti pone di fronte a due decisioni importanti: quali selezionare premendo R2 (puoi assegnarle nel menu di pausa) e quale equipaggiare (puoi farlo nella finestra delle armi – Fig. 6). Le cinque armi scelte dovrebbero essere sempre bilanciate. Una buona configurazione potrebbe essere un'arma silenziata, un fucile mitragliatore per la breve distanza, un fucile di precisione, una granata e un diversivo, come un caricatore vuoto. L'arma attualmente equipaggiata dovrebbe, ovviamente, essere la più adatta alla situazione attuale.

Ci sono molti modi per ottenere nuove armi o munizioni. Il più ovvio è cercare gli oggetti nascosti e raccogliere le armi dal campo di battaglia, ma puoi anche esaminare i corpi o visitare il Negozio di Drebin.



06

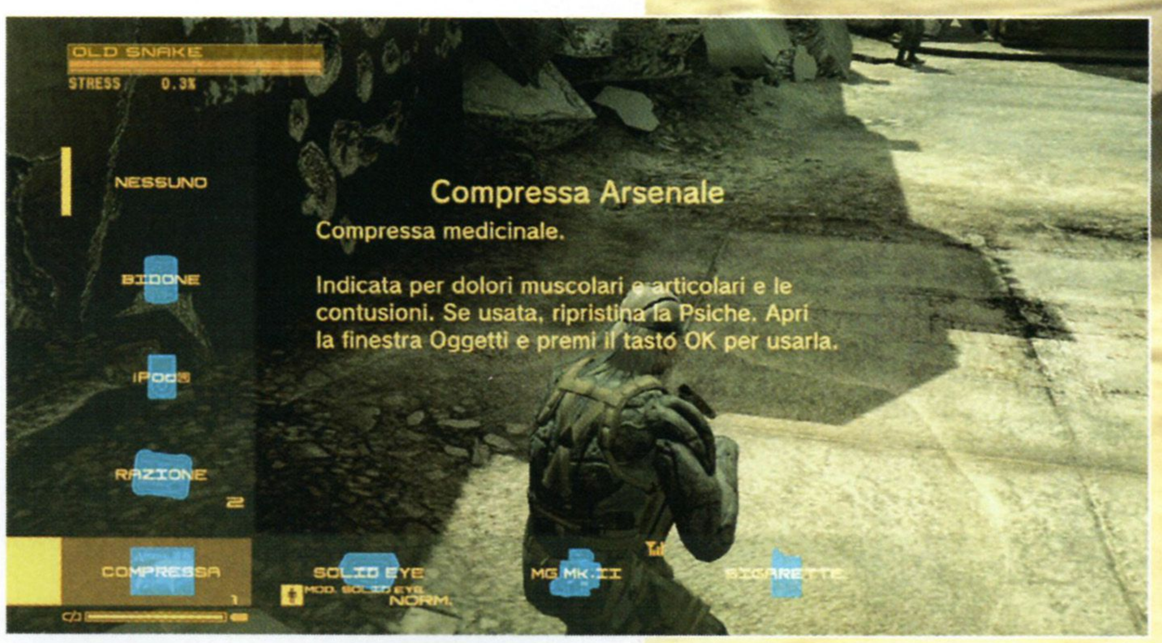
Oggetti

Anche in questo caso, come per le armi, devi fare due scelte importanti: quali otto oggetti selezionare premendo L2 (puoi assegnarli nel menu di pausa), e quale di questi usare (puoi deciderlo nella finestra degli oggetti – Fig. 7). Gli otto oggetti scelti dovrebbero essere bilanciati, anche se la decisione si rivela meno cruciale rispetto a quella delle armi. È invece importante scegliere l'oggetto attivo giusto. All'inizio, probabilmente utilizzerai soprattutto il Solid Eye, che ti permette di esaminare meglio l'ambiente che ti circonda. Tuttavia, abituandoti a usare l'Anello di minaccia al posto del Solid Eye potrai liberare lo slot degli oggetti per qualcos'altro, come una razione durante gli scontri con i boss.

Puoi ottenere nuovi oggetti raccogliendoli (consulta le mappe di questa guida) o esaminando i corpi. Non puoi acquistarli da Drebin, dunque attento agli sprechi (soprattutto per quanto riguarda oggetti curativi come le razioni).

Peso

Gli oggetti e le armi presenti nel gioco hanno tutti un certo peso. Se il carico di Snake (cinque armi e otto oggetti) supera i 70 kg, il suo stress aumenterà, riducendo la sua psiche e la sua efficacia complessiva. Cerca dunque di distribuire bene il peso e di bilanciare gli oggetti più pesanti con almeno uno leggero se ti accorgi di essere vicino alla soglia dei 70 kg. Di solito ciò si verifica in prossimità degli scontri con i boss, dal momento che in questi casi c'è la tendenza a portare lanciarazzi e oggetti simili.



07

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA
BASI
CONTROLLI
FONDAMENTI DI GIOCO DI MGS4

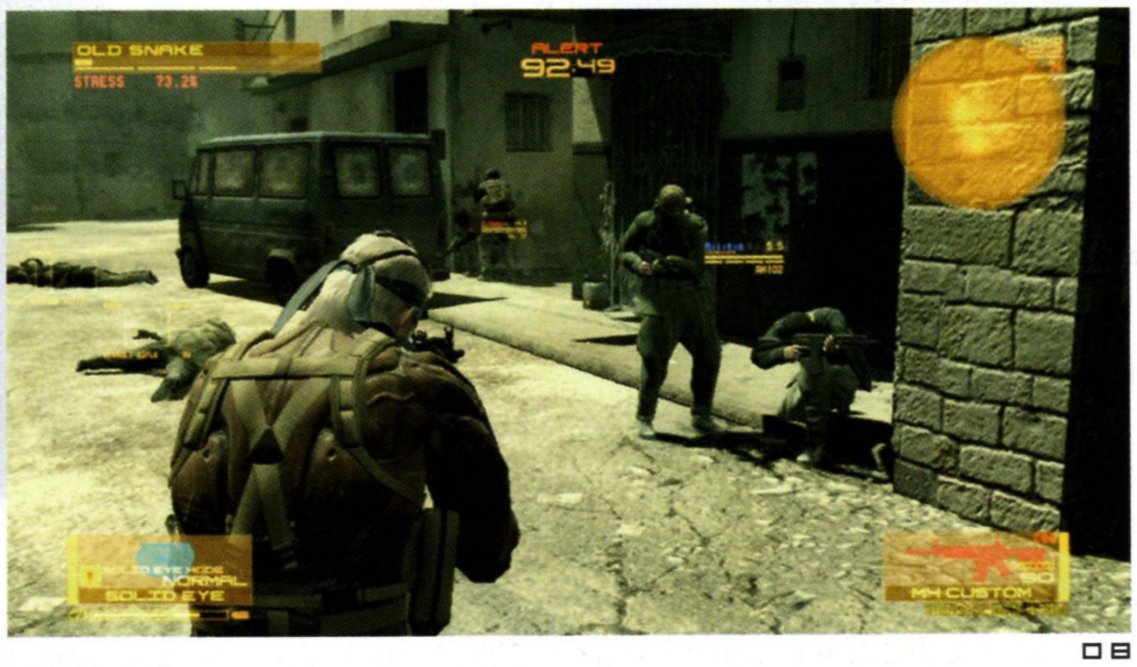
SFRUTTARE AL MEGLIO I TUOI GADGET

Nel corso di *MGS4* potrai contare su numerosi gadget e oggetti interessanti. Alcuni di questi sono disponibili durante l'Atto 1, mentre altri si possono trovare più avanti. Ecco una breve descrizione di quelli più importanti.

Solid Eye

Non appena otterrai questo oggetto, la vita sul campo di battaglia ti sembrerà molto più semplice selezionando il Solid Eye nella finestra oggetti per la maggior parte del tempo. Questo gadget, che abilita la funzione radar della mappa base quando è attivo, ha tre modalità: Normale, VN e Binoc.

Una volta selezionato, il Solid Eye mostrerà i dati base dei nemici e degli alleati, come la loro fazione di appartenenza. Tali informazioni possono rivelarsi decisive, dato che è molto facile aprire accidentalmente il fuoco sugli alleati durante uno scontro frenetico. Scoprirai infatti che gli alleati sono molto meno disposti ad aiutarti se inizi a sparare a casaccio e potrebbero addirittura attaccarti se debitamente provocati. Le informazioni mostrate hanno un codice di colore. Il colore oro (quello predefinito) indica un personaggio neutrale, blu un alleato e rosso un nemico (Fig. 8). Il Solid Eye si rivela prezioso anche per aiutarti a individuare oggetti nascosti, dato che aumenta la loro visibilità evidenziandoli con una cornice digitale.



Il Solid Eye dispone inoltre di un sistema radar intuitivo, in grado di tradurre le vibrazioni che Snake riceve dai nemici, inclusi il suono e il movimento. Esso mostra la posizione di tutti i bersagli intorno a te, ma tieni presente che individua anche gli animali – il che potrebbe creare confusione se, per esempio, ti trovi in un luogo pieno di ratti.

La modalità VN o visione notturna ti permette di vedere più chiaramente nelle aree buie e di individuare più facilmente gli oggetti nascosti utilizzando un paio di occhiali speciali. Esaminare una stanza buia con la VN attiva a volte è il modo migliore per scoprirne i contenuti. Se vuoi ingrandire la visuale per vedere un punto lontano, seleziona l'opzione Binoc e premi ✪ su o giù.

OctoCamo

La OctoCamo di Snake va oltre il sistema di mimetizzazione visto in *Metal Gear Solid 3*, e dispone di numerose modalità diverse. In modalità automatica (in generale, la più efficace), permette a Snake di confondersi con le texture e i colori dell'ambiente circostante. Per sfruttare la modalità automatica, Snake deve essere sdraiato (Fig. 9) o addossato contro un muro e rimanere fermo. Dopo una breve pausa, noterai che la sua tuta cambia per adattarsi allo scenario intorno; tale processo è accompagnato da un effetto sonoro. Se controlli la mappa base nella parte superiore destra dello schermo, vedrai la percentuale di mimetizzazione di Snake aumentare mentre è in atto la trasformazione.

In modalità manuale, puoi scegliere una mimetizzazione specifica per Snake che non si adatta automaticamente all'ambiente. Ciò risulta davvero efficace solo se sei pronto a modificarla non appena lo scenario intorno a Snake cambia, ed è inoltre limitata alle superfici e ai terreni memorizzati in precedenza. Si tratta di un aspetto che non ha un ruolo fondamentale la prima volta che giochi e del quale ci occuperemo più avanti nella guida.

09

Anello di minaccia

L'Anello di minaccia è un cerchio trasparente che appare intorno al corpo di Snake quando striscia o rimane accovacciato per qualche secondo. Lo si potrebbe definire l'intuito di Snake: esso indica la presenza di qualsiasi persona, creatura o oggetto attivo (come i veicoli) nelle immediate vicinanze di Snake. Tutti questi pericoli vengono rappresentati sullo schermo con delle onde che corrispondono alla posizione di ogni potenziale minaccia.

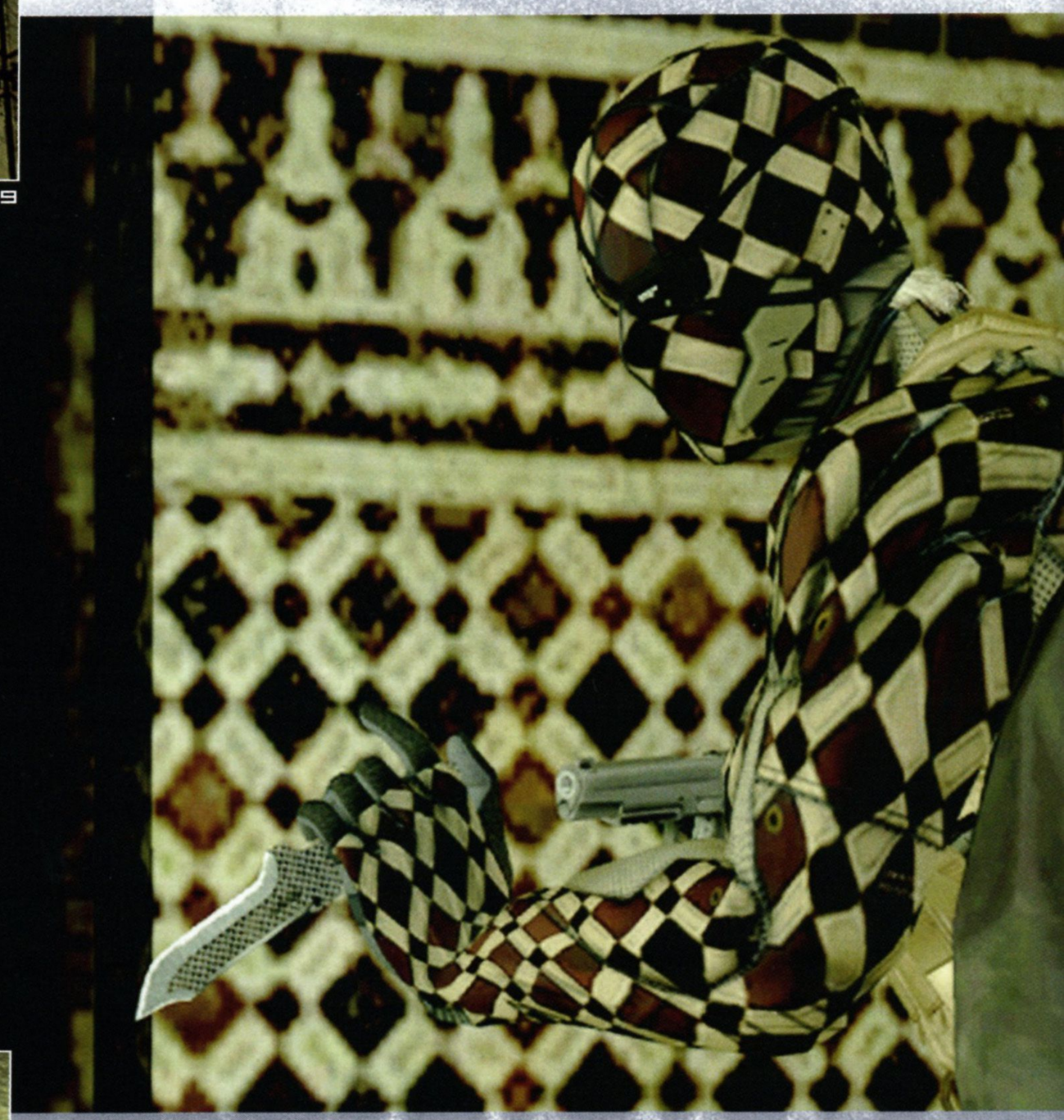
Maggiore è l'onda, più vicina (e, a volte, più grande) sarà la minaccia. Per esempio, un soldato che si trova lontano da Snake verrà raffigurato tramite un'onda leggera, mentre la presenza di più nemici nelle vicinanze trasformerà l'Anello di minaccia in una versione digitale delle Montagne Rocciose (Fig. 10). È un modo molto intuitivo di valutare all'istante la situazione attuale di Snake. Una volta presa l'abitudine, scoprirai che l'Anello di minaccia può essere affidabile quanto il Solid Eye per individuare i nemici.

L'Anello di minaccia resta attivo ogni volta che strisci o quando cammini accovacciato alla velocità più ridotta. Se stai in piedi, ti muovi a una velocità maggiore, o impugni un'arma, sparirà immediatamente. La sua efficacia dipende dal livello di psiche attuale di Snake: più l'indicatore si riduce, più l'Anello di minaccia si rimpicciolirà risultando più arduo da leggere.

Metal Gear Mk. II

Il Metal Gear Mk. II è un terminale mobile che può essere selezionato dal menu Oggetti e controllato manualmente. Usa L per muoverlo, ma ricordati di attivare la sua funzione di mimetizzazione stealth con ⊗ in presenza di potenziali nemici

10



nelle vicinanze. Ciò permette all'Mk. II di rimanere nascosto alla vista, ma non ai sensori a infrarossi. Usa l'Mk. II per esplorare le aree a distanza mentre Snake è sdraiato, o per eliminare i soldati isolati con la sua scossa elettrica tenendo premuto L1 e premendo R1 (Fig. 11). Puoi anche premere △ mentre controlli il robot per eseguire una serie di azioni contestuali, come disarmare le trappole, battere sui muri per distrarre i nemici e attivare gli interruttori della luce. Quando hai finito, premi L2 o seleziona un altro oggetto per controllare di nuovo Snake.

Anche se le dimensioni ridotte dell'Mk. II non gli consentono di causare gli stessi danni del suo omonimo molto più grande, non per questo è meno utile, soprattutto se prediligi l'azione stealth allo scontro diretto. Si rivela inoltre prezioso durante i filmati di briefing all'inizio di ogni atto, dove puoi controllarlo per esplorare il Nomad e raccogliere gli oggetti nascosti. È comodo anche per esplorare i condotti d'aerazione, eliminando la necessità da parte di Snake di strisciare faticosamente per più minuti alla volta.

Tuttavia, l'uso dell'Mk. II non è esente da difetti. La cosa più importante da ricordare è che Snake è vulnerabile alla vista e agli attacchi furtivi mentre è impegnato a pilotarlo. In secondo luogo, l'Mk. II consuma rapidamente la batteria, soprattutto attivando la sua funzione stealth. Infine, l'apparecchio dispone di un raggio d'azione limitato, dunque non è possibile usarlo per esplorare grandi aree, se non spostando regolarmente Snake.

L'ARTE DELLA FURTIVITÀ

Non ci stancheremo mai di ripeterlo: la furtività è la chiave del successo in *Metal Gear Solid 4*, come lo era in tutti i capitoli precedenti. Anche se ci sono delle situazioni in cui il confronto diretto è la soluzione migliore, oltre che inevitabile, soprattutto la prima volta che giochi, nella maggior parte dei casi è bene imparare a muoversi senza dare nell'occhio. La postura adottata e il modo in cui ti muovi sono fondamentali. Nonostante ci siano occasioni in cui puoi correre in piedi senza preoccuparti di niente, scoprirai che di solito è meglio procedere camminando accovacciato o strisciando. Tieni però presente che camminando accovacciato non ti mette al riparo dall'essere scoperto, in quanto puoi comunque produrre dei rumori, come evidenziato dalla percentuale di mimetizzazione ridotta che riflette l'aumentata visibilità di Snake.

Affidati ai tuoi sensi e lasciati guidare dal tuo udito. Se riesci a sentire Snake mentre si muove su un pavimento di legno, allora anche i nemici potranno sentirlo. Rallenta e, soprattutto, porta pazienza. Strisciare è sempre più efficace che accovacciarsi nelle situazioni stealth. Sdraiato a terra, e facendo delle pause regolari per consentire alla OctoCamo di adattarsi alle nuove superfici, puoi mantenere facilmente la percentuale di mimetizzazione oltre il 65%, anche mentre ti muovi. D'altro canto, quando strisci da prono reagirai più lentamente, soprattutto se vieni attaccato da breve distanza.

Osservare i nemici è un altro fattore fondamentale per essere efficacemente furtivi. Non importa quanto ti muovi piano se poi ti ritrovi inavvertitamente sulla traiettoria di un soldato di pattuglia. Prenditi il tempo per osservare i movimenti dei nemici da dietro un riparo. Un'attenta osservazione ti permette di capire quando muoverti e quando invece fermarti. A te scegliere se vuoi usare queste informazioni per eliminare i nemici in silenzio, piuttosto che scivolare alle loro spalle quando sono voltati. È inoltre consigliabile usare i gadget e gli oggetti a tua disposizione. Per esempio, il Metal Gear Mk. II è uno strumento vitale per esaminare un'area senza attirare l'attenzione.

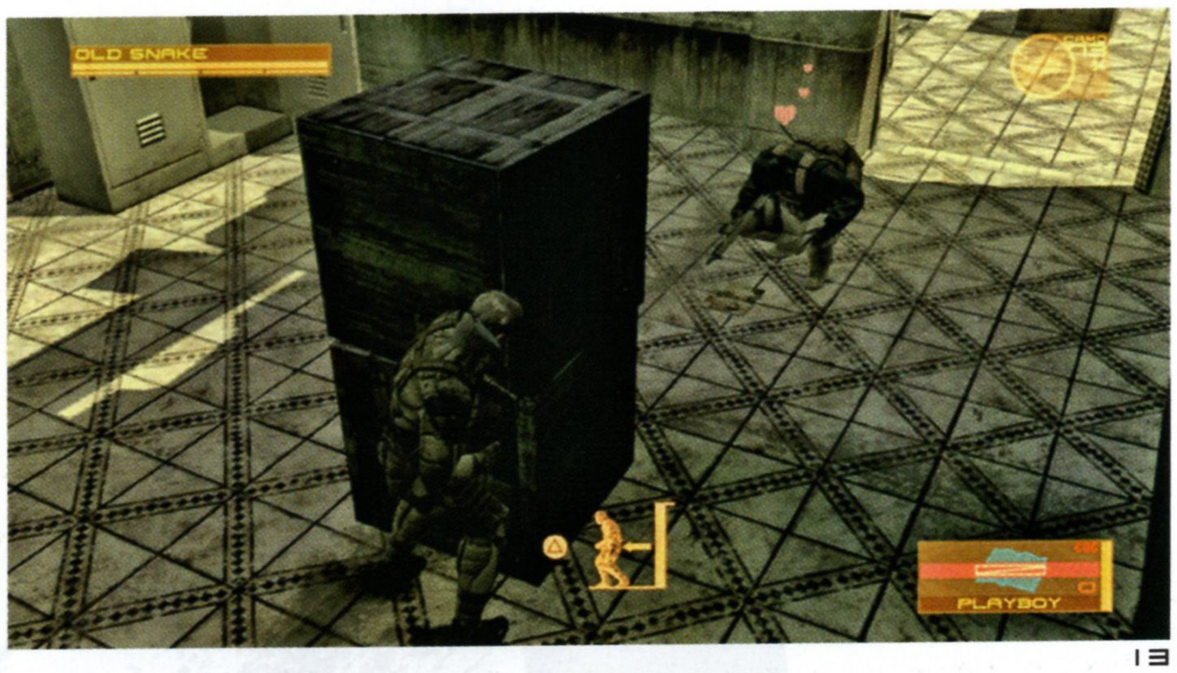
11

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA
BASI
CONTROLLI
FONDAMENTI DI GIOCO DI MGS4

Per quanto riguarda le armi, niente attira di più l'attenzione dei soldati intorno a te di una raffica di colpi con il mitragliatore. Ciò rende inutile strisciare equipaggiando tutta l'attrezzatura mimetica di cui disponi. In questi casi, è essenziale l'uso delle armi silenziate o del CQC. Un colpo alla testa (specie se portato con le armi anestetiche) o un attacco CQC ben eseguito metterà KO il tuo bersaglio all'istante senza dare nell'occhio, mentre gli attacchi effettuati malamente daranno al nemico la possibilità di chiamare aiuto.

La visione notturna del tuo Solid Eye può rivelarsi estremamente efficace quando si tratta di seguire i movimenti dei nemici, dato che rivela le impronte lasciate dalle guardie di pattuglia (Fig. 12). Cerca però di non abusare della VN, dal momento che emette un leggero rumore quando è attiva e potrebbe allertare i soldati dall'udito particolarmente fine. Per concludere (almeno riguardo questa sezione – ti offriremo consigli più avanzati durante la guida), se un soldato ti sbarra la strada, puoi attirarlo altrove lanciando un caricatore vuoto o sistemando una copia di Playboy a terra per distrarlo (Fig. 13).

12



13

OTTIMIZZARE L'EFFICACIA DURANTE LE BATTAGLIE

L'efficacia dipende da quali sono i tuoi obiettivi. Se stai cercando di finire il gioco senza uccidere nessuno, le tue priorità saranno diverse rispetto a quando vuoi farti largo ad armi spianate. In generale, i seguenti consigli valgono per la maggior parte delle situazioni.

- Mira alla testa per ottenere i risultati migliori (i colpi alla testa di solito permettono di uccidere/mettere KO i nemici all'istante o aumentare i danni inflitti ai boss).
- Usa le armi potenziate (mirini, puntatori laser, ecc.) per aumentare la precisione e l'efficacia.
- Quando sei circondato, attiva la mira automatica per eliminare in fretta tutti i nemici (muovi R a sinistra o a destra per cambiare bersaglio). Tuttavia, ciò risulta meno efficace ai livelli di difficoltà più alti.
- È importante scegliere la posizione giusta. Ad esempio, un punto elevato funziona meglio se stai usando il fucile di precisione per operare da una posizione difendibile durante il combattimento. Inoltre, scegliere un posto isolato per eliminare in silenzio un bersaglio è sempre la cosa migliore.
- Premi R3 per rivolgere Snake nella direzione della visuale. Funziona anche quando è sdraiato a terra o mentre usa una torretta.
- Assicurati che i miliziani e/o i soldati ribelli ti siano amici (Fig. 14), fornendo loro tutto il supporto possibile durante le battaglie, specialmente quando te lo chiedono. Stai attento a non puntare l'arma verso di loro o a colpirli (anche se inavvertitamente).
- Non combattere mai quando ti trovi in una posizione pericolosa o di svantaggio, soprattutto se sei esposto al fuoco proveniente da più direzioni. Nel dubbio, cerca un riparo.
- Cerca di eliminare sempre i nemici più pericolosi per primi. I cecchini e gli addetti alle torrette dovrebbero essere i tuoi bersagli principali.
- Ricordati di ricaricare spesso per evitare di rimanere a secco nei momenti cruciali e prepara delle armi di scorta per gli scontri più vasti.
- Conserva oggetti e munizioni preziose e cerca di risparmiare le armi migliori per i nemici più resistenti.

OSSERVARE LO SCENARIO

MGS4 è un gioco pieno di sorprese e segreti. Anche se è possibile completare l'avventura semplicemente portando a termine gli obiettivi che ti vengono assegnati, così facendo ti negherai la possibilità di esplorare e osservare i complessi scenari presenti nel gioco. Gran parte del divertimento deriva infatti dalle numerose possibilità offerte, dalle tattiche (percorsi facoltativi attraverso le aree, strategie alternative), dai bonus (oggetti o luoghi nascosti, scontri opzionali) e dalle sorprese segrete (come i comportamenti bizzarri dei nemici o le conversazioni via Codec che possono rivelarsi divertenti e/o utili).

Prenditi tutto il tempo che ti serve: questo gioco è stato concepito per essere affrontato più volte. È impossibile godersi tutto ciò che ha da offrire con una sola partita.

14

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA
BASI
CONTROLLI
FONDAMENTI DI GIOCO DI MGS4

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA

GUIDA

Se sei alla ricerca di un aiuto occasionale la prima volta che giochi a *Metal Gear Solid 4,* o vuoi dei consigli passo passo per terminare il gioco in maniera "perfetta" a un secondo tentativo, questo capitolo contiene tutte le informazioni di cui hai bisogno. Lo stile "a due livelli" impiegato in tutta la guida è piuttosto unico, dunque ti suggeriamo di leggere la sezione Istruzioni per il giocatore prima di continuare.

ISTRUZIONI PER IL GIOCATORE

INTRODUZIONE

Metal Gear Solid 4 è un'avventura complessa, ricca di segreti. Per questo abbiamo cercato di realizzare una guida che fosse all'altezza del gioco e contenesse più dettagli possibili. Sappiamo bene che preferiresti entrare subito in azione piuttosto che leggere ciò che abbiamo da dirti, ma fidati: concedendoci meno di cinque minuti del tuo tempo potrai ottenere il massimo da questo capitolo e dal gioco stesso.

Per evitare di annoiarti, inizieremo dalle informazioni più essenziali.

- *Metal Gear Solid 4* è diviso in cinque "Atti", così come questo capitolo. Abbiamo inserito una grande mappa generale all'inizio di ciascun Atto, con degli appositi box che descrivono minuziosamente le sezioni trattate nelle pagine successive.

- Nella guida, le **pagine sulla sinistra** presentano porzioni della mappa ingrandite, con tanto di note, accompagnate da ampie immagini e didascalie. Sappiamo che molti giocatori vogliono completare *MGS4* per la prima volta senza ricevere troppi aiuti, dunque queste pagine offrono consigli, spiegazioni e informazioni generali senza svelare nulla sulla trama.

- Le **porzioni della mappa** includono, fra le altre cose, la posizione di tutti gli oggetti che si possono raccogliere in ogni zona. Tieni comunque presente che, ogni tanto, *MGS4* modifica il tipo di munizioni, oggetti e armi trovati in ciascun luogo, a seconda dell'equipaggiamento presente nel tuo inventario e del livello di difficoltà scelto, dunque potresti notare delle piccole differenze mentre giochi.

- Le **pagine sulla destra** offrono guide dettagliate scritte per il livello Difficile Big Boss, ma applicabili anche ai livelli Facile Liquid, Normale Naked e Normale Solid (quello predefinito) – incontrerai giusto un numero inferiore di nemici e certe sfide potrebbero essere meno impegnative. È impossibile sbloccare tutti i segreti di *MGS4* in una sola partita (consulta la sezione "Prima partita"), ma le tattiche e le strategie suggerite sono state pensate per ottenere un completamento "perfetto" a un secondo tentativo. Ciò non significa che non puoi sbloccare bonus interessanti fin da subito...

- Esistono delle eccezioni al formato della guida illustrato sopra, ma sono molto semplici da seguire.

PRIMA PARTITA

La prima volta che giochi a *Metal Gear Solid 4,* ti suggeriamo di pensare solo a divertirti. Goditi la storia, usa le armi o le tattiche che ritieni più opportune e sentiti libero di fare tutto il rumore che vuoi, quando vuoi. Dopo aver completato *MGS4* per la prima volta, puoi tentare di finirlo in maniera "perfetta" (i requisiti per farcela sono: non innescare alcuna fase di allerta, non continuare mai, niente uccisioni, non utilizzare oggetti curativi, né oggetti "speciali e terminare il gioco in meno di cinque ore – e tutto questo a un livello di difficoltà al quale non puoi ancora accedere. Inutile aggiungere che non sarà affatto una passeggiata).

In generale, la guida predilige uno stile di gioco più pacifista, ponendo l'accento sulla furtività pura, essendo questo approccio più remunerativo al termine del gioco. Tuttavia, senza rivelarti nulla sulla trama, è giusto che tu sappia che i requisiti per certi segreti sbloccabili sono estremamente rigidi: ad esempio, *non* dovrai uccidere nessuno, né innescare le fasi di allerta. Tentare di centrare uno di questi obiettivi durante la prima partita non è una buona idea, dato che dovrai comunque raggiungerli di nuovo (insieme ad altri) per ottenere le migliori ricompense e riconoscimenti terminando il gioco una seconda volta.

ICONA	INDICA
	Il tuo punto di partenza (o più di uno in certi casi) su ogni mappa
	L'uscita della zona o l'obiettivo della missione
	Sentiero bloccato
	Scala
	Torretta
	Mortaio
! !! !!!	Indicatori presenza nemica, da leggera a pesante
	Mine/Trappole
	Indicatori di altezza (piano superiore/inferiore)
A 1–2	Riferimenti alla guida passo passo
	Ascensore

Guida: pagina sulla sinistra
Questa pagina offre suggerimenti basilari, con tanto di immagini a corredo, per aiutarti a superare ciascuna area del gioco durante la prima partita.

È inutile affrontare i Gekko in questa fase – non disponi ancora dell'attrezzatura necessaria per distruggerli e non è nemmeno prevista alcuna forma di ricompensa per chi lo fa. Evitali passando attraverso gli edifici e i vicoli sul retro. Il tuo obiettivo è raggiungere l'uscita di quest'area mostrata nell'immagine qui sopra. Attraversala per attivare il prossimo filmato.

Nel caso in cui ti fossi perso il suggerimento di Otacon, non dimenticarti di accedere al menu di pausa per assegnare le armi e gli oggetti rispettivamente ai tasti R2 e L2. Nel capitolo "Come giocare" troverai altre informazioni a riguardo (consulta pagina 10). Per adesso, equipaggia l'AK102 in uno slot vuoto prima di procedere oltre.

MGS4 è pieno di oggetti nascosti *dappertutto*. Il primo, una razione, si trova sotto il camion di fronte al punto di partenza. Tieni premuto ⊗ per far accovacciare Snake e raccogliere la razione.

NOTA: INFORMAZIONI S

Metal Gear Solid 4 è diviso in cinque "atti" princi
di Snake e rivela gli elementi chiave della storia.
principale. Malgrado tu non abbia alcun obbligo d
come mai Snake stia dando la caccia a Liquid in M

Sezione della mappa
Le porzioni dettagliate della mappa sono molto semplici da usare; "alto" indica sempre il nord, e il numero sopra ciascuna di esse corrisponde alla stessa porzione nella mappa generale. La legenda dovrebbe impedirti di fare confusione con le icone presenti.

Paragrafi con le lettere
Questi paragrafi rappresentano il cuore della guida principale. Le lettere usate come titoli ti aiutano a orientarti meglio e corrispondono a quelle presenti su ogni mappa.

Sistema a schede
Il sistema a schede posto sulla parte destra di ogni pagina doppia è stato pensato proprio per aiutarti a trovare la sezione della guida desiderata, senza andare troppo oltre; naturalmente, coloro che scorrono il capitolo a casaccio potrebbero incappare in alcune rivelazioni sulla trama…

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA
ISTRUZIONI PER IL GIOCATORE
ATTO 1
ATTO 2
ATTO 3
ATTO 4
ATTO 5

Il filmato relativo ai briefing di missione che spiega gli obiettivi [illegible] differenza delle prossime, sono accessibili soltanto dal menu [illegible] dopo essere fuggito ai Gekko: esse ti aiuteranno a capire [illegible] serie di interessanti informazioni sul mondo nel 2014.

METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA
ISTRUZIONI PER IL GIOCATORE
ATTO 1
ATTO 2
ATTO 3
ATTO 4
ATTO 5

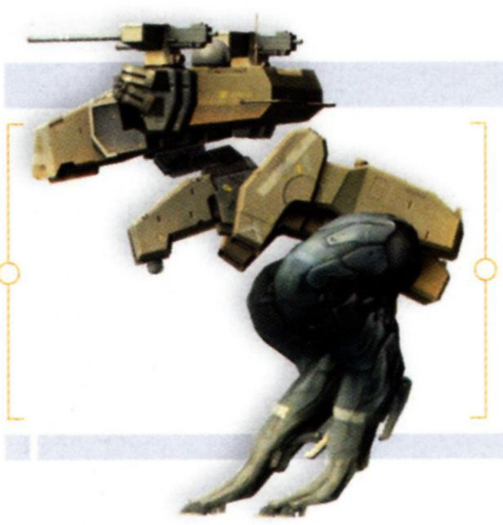
A Striscia sotto il camion di fronte a te per raccogliere una razione, quindi passa sotto quello successivo per riprendere la lunga sequenza introduttiva. Se ti attardi troppo in quest'area all'aperto, il codice del gioco provvederà a far avanzare automaticamente Snake – non dimenticarti dunque di interrompere l'azione nel caso in cui dovessi prenderti una pausa per qualsiasi motivo. Se vuoi, puoi approfittare di questa occasione per far pratica con un paio di mosse base, dato che sono state introdotte diverse novità rispetto a *MGS3*.

B Raccogli l'AK102. Muovendoti verso sinistra o verso destra avvierai la prossima sequenza filmata. Ti suggeriamo di dirigerti verso destra per metterti nella posizione migliore per affrontare la prossima sezione. Ricorda che in base alla direzione scelta cambierà anche il filmato mostrato. Un aspetto da tenere presente per le prossime decisioni.

Non appena il gioco riprende, torna indietro, evitando il Gekko che si trova accanto a Snake, e corri attraverso il muro rotto davanti al punto in cui la strada curva a sinistra. Dirigiti verso il soldato della milizia che si trova all'ingresso e aspetta (brevemente) il passaggio del Gekko all'esterno. Quando è rivolto con la schiena verso la porta, striscia alle spalle, attraversa la strada ed entra nel prossimo edificio. Corri all'interno di questo edificio distrutto e raggiungi la successiva casa bombardata. Puoi saltare dalla finestra usando la levetta sinistra nella direzione della sporgenza (su) e premendo quindi ⓐ. Aspetta qui dentro che il Gekko alla tua sinistra si allontani, quindi raggiungi velocemente l'uscita di quest'area. Si tratta di una semplice inversione a U verso destra rispetto all'ingresso dove si trova il Gekko. L'intera azione non dovrebbe richiedere più di trenta secondi.

STRATEGIE ALTERNATIVE

A parte le razioni e le munizioni lasciate dai militari feriti, non c'è niente di interessante in quest'area per cui valga la pena esplorare percorsi alternativi. In generale, tuttavia, puoi seguire la strada che più preferisci, l'importante è ricordarsi di attendere che ogni Gekko si allontani prima di raggiungere il prossimo riparo. I giocatori che vogliono farsi largo senza attivare alcuna fase di allerta farebbero bene a ricordare che essere scoperti da questi Gekko non influisce sul punteggio totale finale.



ISTRUZIONI: GEKKO

Anche se è meglio attraversare di corsa quest'area senza farsi scoprire dai Gekko, lasciando che continuino nella loro battaglia, conoscere alcune informazioni su queste mostruose macchine da guerra ti tornerà utile per il futuro. Oltre agli attacchi balistici, possono sferrare una serie di calci - inclusa una potente spazzata che è sempre meglio evitare - e schiacciare i nemici con le loro lunghe gambe. Inoltre, possono saltare sulla testa dei loro bersagli, uccidendoli all'istante, e lanciare granate per stanare la propria preda.

Non sottovalutare l'elevata mobilità e tenacia dei Gekko, potrebbero apparire proprio quando meno te lo aspetti. Se non ci credi, dirigiti al piano superiore di uno degli edifici bombardati e fa' un po' di rumore.

FLASHBACK: RIASSUNTO

I filmati iniziali (e i briefing di missione facoltativi) introducono diversi personaggi. Per aiutare i neofiti della serie MGS a non perdere il filo – e per rinfrescare la memoria a tutti gli altri – ecco una breve presentazione dei volti più importanti.

Solid Snake: *frutto del progetto Les Enfants Terribles, Snake è un clone di Big Boss. In qualità di agente governativo ha sconfitto suo "padre" a Outer Heaven e Zanzibarland (**Metal Gear 1** e **2**), prima di affrontare il proprio gemello durante l'incidente di Shadow Moses (**MGS1**). In seguito ha fondato la società Philanthropy insieme a Otacon, per impedire la diffusione della tecnologia Metal Gear (**MGS2**).*

Otacon: *genio della tecnologia e inventore del Metal Gear REX. Ha conosciuto Snake a Shadow Moses (**MGS1**), e ora svolge un importante ruolo di supporto nelle missioni del suo amico.*

Sunny: *rapita alla nascita dai Patriots (un'organizzazione misteriosa che rivedremo in un flashback futuro), Sunny fu liberata in seguito da Raiden – l'agente segreto al centro dell'incidente sulla Big Shell (**MGS2**), ora scomparso. Questa fragile bambina prodigio vive con Snake e Otacon a bordo del Nomad.*

Roy Campbell: *comandante di Snake durante i suoi trascorsi come ufficiale degli Stati Uniti, Campbell ha abbandonato da allora la vita militare. Ora lavora per le Nazioni Unite come consigliere, indagando sulle attività delle Compagnie Militari Private (CMP).*

Liquid: *altro risultato del progetto Les Enfants Terribles, nonché gemello di Snake. A differenza di Snake, Liquid sceglie di seguire le orme di Big Boss, causando gli eventi che hanno portato all'incidente di Shadow Moses (**MGS1**). Liquid è stato ucciso da un nanovirus (FOXDIE) ma il suo spirito continua a vivere e ad agire all'interno del corpo di Ocelot – anch'egli una figura chiave negli eventi di **MGS1**, **MGS2**, **MGS3** e **MGS: Portable Ops**.*

FOXDIE: *un nanovirus sperimentale, altamente letale, progettato per attaccare degli obiettivi specifici programmati. FOXDIE fu iniettato a Snake durante l'incidente di Shadow Moses (**MGS1**). Tuttavia, egli agì semplicemente come suo veicolo di trasmissione, essendone, a quanto pare, immune agli effetti.*

Ricorda: se hai selezionato la razione come oggetto curativo attuale o, in seguito, i tagliolini o il Regain®, Snake li userà automaticamente ogni volta che la sua salute raggiunge lo zero, finché non esaurisce le scorte. Oltre a (letteralmente) salvare la vita, ciò permette di ridurre lo spreco inevitabile che si verifica attraverso l'uso "manuale".

Puoi ripristinare le barre della psiche e della salute di Snake trovando un luogo sicuro, al riparo, e sdraiandoti a faccia in giù. Questa caratteristica può risparmiarti un sacco di guai quando giochi al livello di difficoltà Big Boss.

Guida: pagina sulla destra
Le pagine sulla destra offrono una guida dettagliata, ponendo l'accento sull'infiltrazione furtiva e sulla necessità di non farsi scoprire. Sono accompagnate regolarmente da appositi box intitolati "Strategie alternative", "Segreto", "Istruzioni" e "Flashback". Il primo si spiega da sé, "Segreto" indica una caratteristica nascosta, "Istruzioni" serve per spiegare nuovi elementi di gioco e i brevi paragrafi "Flashback" forniscono informazioni sull'ambiente e sul contesto la prima volta che incontri i personaggi principali.

Note a margine
Sul bordo destro di ciascuna pagina destra puoi trovare delle note in cui vengono rivelati suggerimenti, tattiche, segreti nascosti e osservazioni interessanti.

MEDIO ORIENTE | GROUND ZERO

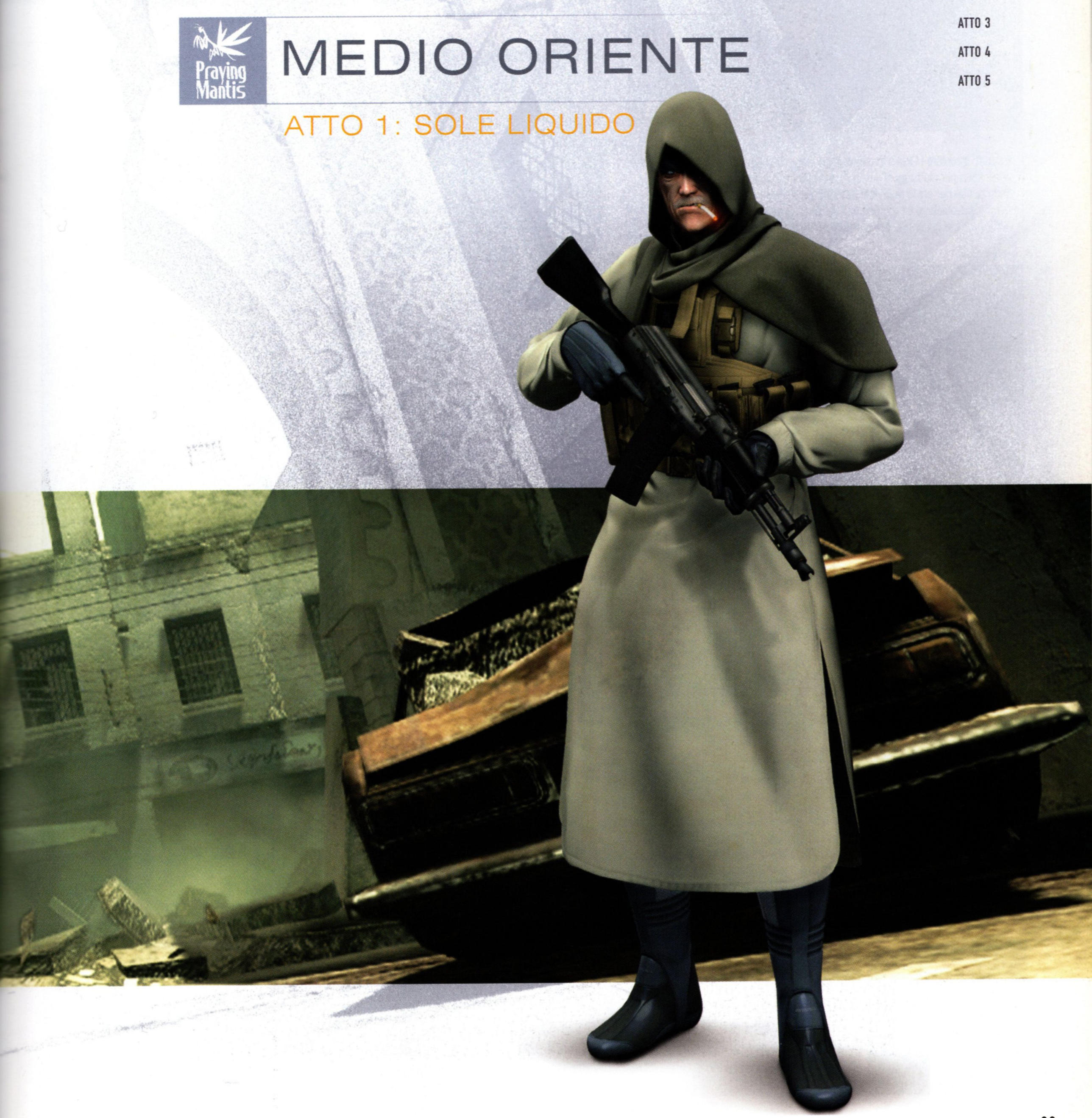
COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA

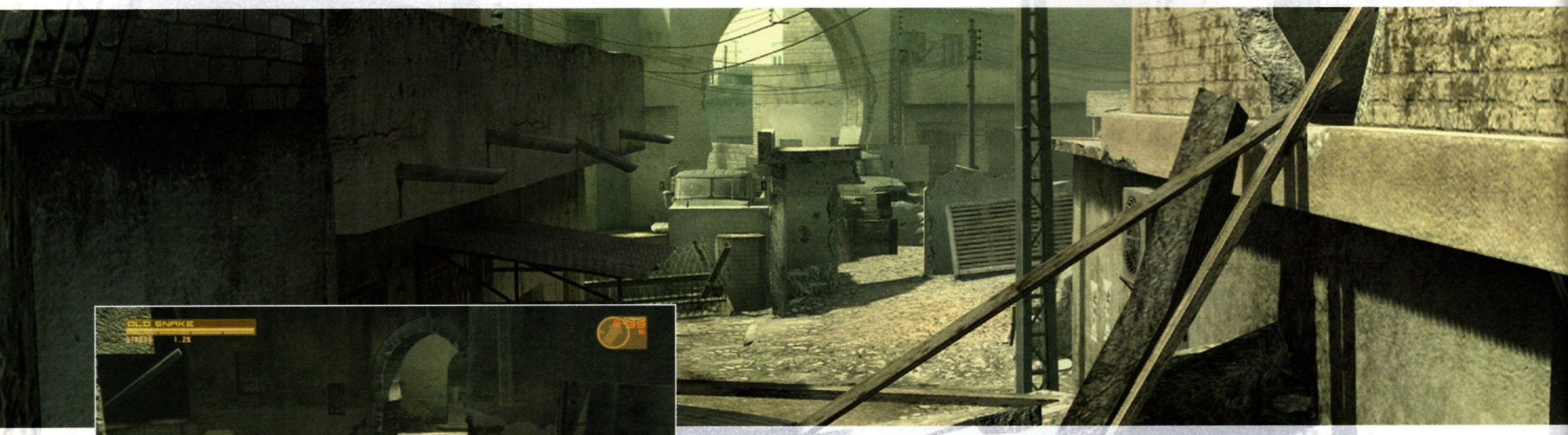
ISTRUZIONI PER IL GIOCATORE
ATTO 1
ATTO 2
ATTO 3
ATTO 4
ATTO 5

Praying Mantis

MEDIO ORIENTE

ATTO 1: SOLE LIQUIDO



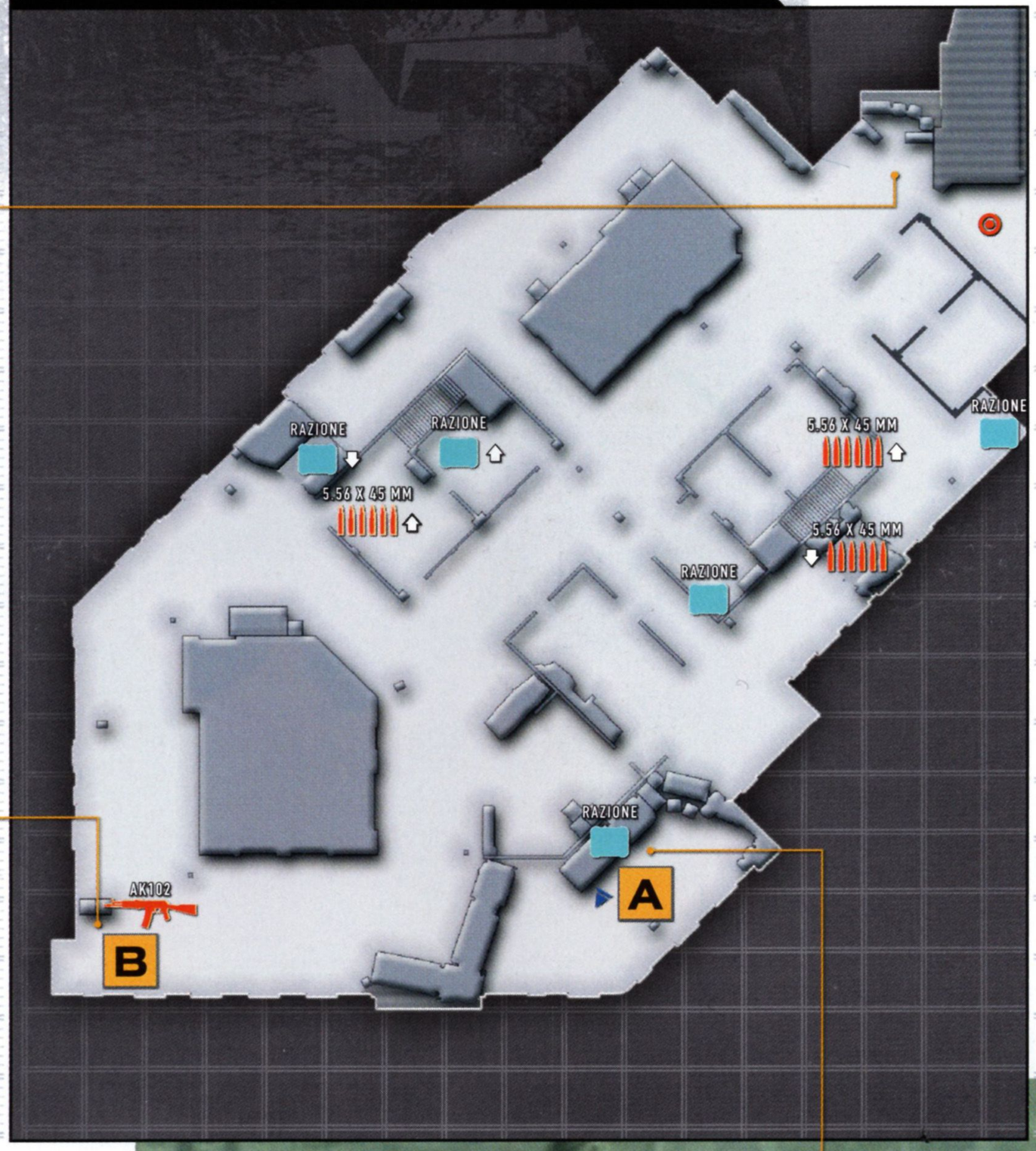


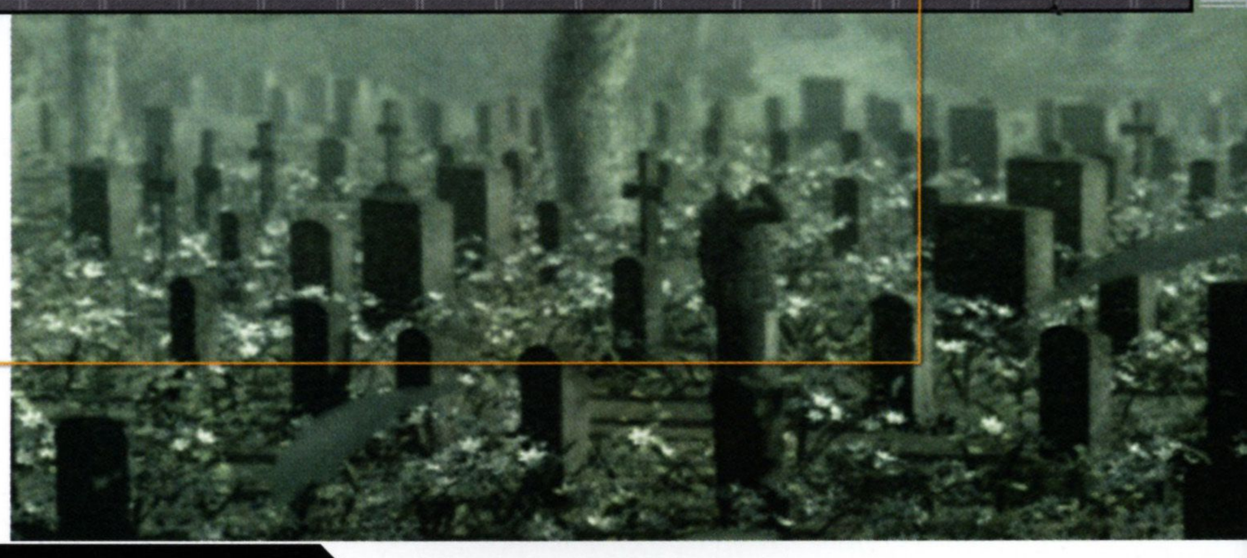
È inutile affrontare i Gekko in questa fase – non disponi ancora dell'attrezzatura necessaria per distruggerli e non è nemmeno prevista alcuna forma di ricompensa per chi lo fa. Evitali passando attraverso gli edifici e i vicoli sul retro. Il tuo obiettivo è raggiungere l'uscita di quest'area mostrata nell'immagine qui sopra. Attraversala per attivare il prossimo filmato.

Nel caso in cui ti fossi perso il suggerimento di Otacon, non dimenticarti di accedere al menu di pausa per assegnare le armi e gli oggetti rispettivamente ai tasti R2 e L2. Nel capitolo "Come giocare" troverai altre informazioni a riguardo (consulta pagina 10). Per adesso, equipaggia l'AK102 in uno slot vuoto prima di procedere oltre.

MGS4 è pieno di oggetti nascosti *dappertutto*. Il primo, una razione, si trova sotto il camion di fronte al punto di partenza. Tieni premuto ⊗ per far accovacciare Snake e raccogliere la razione.

I. MEDIO ORIENTE | GROUND ZERO





NOTA: INFORMACIONI SULLA MISSIONE 1

Metal Gear Solid 4 è diviso in cinque "atti" principali, ciascuno dei quali viene introdotto da un filmato relativo ai briefing di missione che spiega gli obiettivi di Snake e rivela gli elementi chiave della storia. Le informazioni sulla missione dell'Atto1, a differenza delle prossime, sono accessibili soltanto dal menu principale. Malgrado tu non abbia alcun obbligo di visionarle, ti suggeriamo di farlo, salvando la partita dopo essere fuggito ai Gekko: esse ti aiuteranno a capire come mai Snake stia dando la caccia a Liquid in Medio Oriente e ti permetteranno di accedere a una serie di interessanti informazioni sul mondo nel 2014.

A

Striscia sotto il camion di fronte a te per raccogliere una razione, quindi passa sotto quello successivo per riprendere la lunga sequenza introduttiva. Se ti attardi troppo in quest'area all'aperto, il codice del gioco provvederà a far avanzare automaticamente Snake – non dimenticarti dunque di interrompere l'azione nel caso in cui dovessi prenderti una pausa per qualsiasi motivo. Se vuoi, puoi approfittare di questa occasione per far pratica con un paio di mosse base, dato che sono state introdotte diverse novità rispetto a *MGS3*.

B

Raccogli l'AK102. Muovendoti verso sinistra o verso destra avvierai la prossima sequenza filmata. Ti suggeriamo di dirigerti verso destra per metterti nella posizione migliore per affrontare la prossima sezione. Ricorda che in base alla direzione scelta cambierà anche il filmato mostrato. Un aspetto da tenere presente per le prossime decisioni.

Non appena il gioco riprende, torna indietro, evitando il Gekko che si trova accanto a Snake, e corri attraverso il muro rotto davanti al punto in cui la strada curva a sinistra. Dirigiti verso il soldato della milizia che si trova all'ingresso e aspetta (brevemente) il passaggio del Gekko all'esterno. Quando è rivolto con la schiena verso la porta, strisciagli alle spalle, attraversa la strada ed entra nel prossimo edificio. Corri all'interno di questo edificio distrutto e raggiungi la successiva casa bombardata. Puoi saltare dalla finestra usando la levetta sinistra nella direzione della sporgenza (su) e premendo quindi △. Aspetta qui dentro che il Gekko alla tua sinistra si allontani, quindi raggiungi velocemente l'uscita di quest'area. Si tratta di una semplice inversione a U verso destra rispetto all'ingresso dove si trova il Gekko. L'intera azione non dovrebbe richiedere più di trenta secondi.

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA
ISTRUZIONI PER IL GIOCATORE
ATTO 1
ATTO 2
ATTO 3
ATTO 4
ATTO 5

STRATEGIE ALTERNATIVE

A parte le razioni e le munizioni lasciate dai militari feriti, non c'è niente di interessante in quest'area per cui valga la pena esplorare percorsi alternativi. In generale, tuttavia, puoi seguire la strada che più preferisci, l'importante è ricordarsi di attendere che ogni Gekko si allontani prima di raggiungere il prossimo riparo. I giocatori che vogliono farsi largo senza attivare alcuna fase di allerta farebbero bene a ricordare che essere scoperti da questi Gekko non influisce sul punteggio totale finale.

ISTRUZIONI: GEKKO

Anche se è meglio attraversare di corsa quest'area senza farsi scoprire dai Gekko, lasciando che continuino nella loro battaglia, conoscere alcune informazioni su queste mostruose macchine da guerra ti tornerà utile per il futuro. Oltre agli attacchi balistici, possono sferrare una serie di calci - inclusa una potente spazzata che è sempre meglio evitare - e schiacciare i nemici con le loro lunghe gambe. Inoltre, possono saltare sulla testa dei loro bersagli, uccidendoli all'istante, e lanciare granate per stanare la propria preda.

Non sottovalutare l'elevata mobilità e tenacia dei Gekko, potrebbero apparire proprio quando meno te lo aspetti. Se non ci credi, dirigiti al piano superiore di uno degli edifici bombardati e fa' un po' di rumore.

FLASHBACK: RIASSUNTO

I filmati iniziali (e i briefing di missione facoltativi) introducono diversi personaggi. Per aiutare i neofiti della serie MGS a non perdere il filo – e per rinfrescare la memoria a tutti gli altri – ecco una breve presentazione dei volti più importanti.

Solid Snake: *frutto del progetto Les Enfants Terribles, Snake è un clone di Big Boss. In qualità di agente governativo ha sconfitto suo "padre" a Outer Heaven e Zanzibarland (**Metal Gear 1** e **2**), prima di affrontare il proprio gemello durante l'incidente di Shadow Moses (**MGS1**). In seguito ha fondato la società Philanthropy insieme a Otacon, per impedire la diffusione della tecnologia Metal Gear (**MGS2**).*

Otacon: *genio della tecnologia e inventore del Metal Gear REX. Ha conosciuto Snake a Shadow Moses (**MGS1**), e ora svolge un importante ruolo di supporto nelle missioni del suo amico.*

Sunny: *rapita alla nascita dai Patriots (un'organizzazione misteriosa che rivedremo in un flashback futuro), Sunny fu liberata in seguito da Raiden – l'agente segreto al centro dell'incidente sulla Big Shell (**MGS2**), ora scomparso. Questa fragile bambina prodigio vive con Snake e Otacon a bordo del Nomad.*

Roy Campbell: *comandante di Snake durante i suoi trascorsi come ufficiale degli Stati Uniti, Campbell ha abbandonato da allora la vita militare. Ora lavora per le Nazioni Unite come consigliere, indagando sulle attività delle Compagnie Militari Private (CMP).*

Liquid: *altro risultato del progetto Les Enfants Terribles, nonché gemello di Snake. A differenza di Snake, Liquid sceglie di seguire le orme di Big Boss, causando gli eventi che hanno portato all'incidente di Shadow Moses (**MGS1**). Liquid è stato ucciso da un nanovirus (FOXDIE) ma il suo spirito continua a vivere e ad agire all'interno del corpo di Ocelot – anch'egli una figura chiave negli eventi di **MGS1**, **MGS2**, **MGS3** e **MGS**: **Portable Ops**.*

FOXDIE: *un nanovirus sperimentale, altamente letale, progettato per attaccare degli obiettivi specifici programmati. FOXDIE fu iniettato a Snake durante l'incidente di Shadow Moses (**MGS1**). Tuttavia, egli agì semplicemente come suo veicolo di trasmissione, essendone, a quanto pare, immune agli effetti.*

!

Ricorda: se hai selezionato la razione come oggetto curativo attuale o, in seguito, i tagliolini o il Regain®, Snake li userà automaticamente ogni volta che la sua salute raggiunge lo zero, finché non esaurisce le scorte. Oltre a (letteralmente) salvare la vita, ciò permette di ridurre lo spreco inevitabile che si verifica attraverso l'uso "manuale".

Puoi ripristinare le barre della psiche e della salute di Snake trovando un luogo sicuro, al riparo, e sdraiandoti a faccia in giù. Questa caratteristica può risparmiarti un sacco di guai quando giochi al livello di difficoltà Big Boss.

2. MEDIO ORIENTE | SETTORE NORD-OVEST DELLA ZONA ROSSA

Non puoi impedire il massacro dei miliziani in quest'area. Anche volendo, la presenza dello Stryker – un veicolo corazzato, dotato di una potente torretta – farebbe comunque fallire qualsiasi tentativo. È meglio restare sulla parte destra della strada principale in modo da sfruttare l'interno degli edifici come copertura.

Fermati ad aspettare che i soldati CMP si allontanino tutte le volte che è necessario. Il tragitto per raggiungere la prossima zona non è troppo complicato – basta rimanere sulla parte destra della mappa. Dovrai uscire allo scoperto solo per strisciare un'ultima volta verso l'uscita. In questo caso, l'ingresso della prossima casa si trova appena dietro l'angolo.

Fai molta attenzione a non fare rumore nell'ultimo edificio e fermati finché non hai via libera, prima di raggiungere furtivamente l'uscita sulla destra. Tieni presente che innescando una fase di allerta te la porterai anche nella prossima area. Nel caso in cui venissi scoperto, è meglio trovare un nascondiglio e aspettare che torni la calma.

ARMI BLOCCATE

Snake può raccogliere tutte le armi che trova sul campo di battaglia, ma molte di queste, in particolare quelle impugnate dalle truppe CMP, sono bloccate dal sistema SOP. Esiste un modo per aggirare questa protezione, ma per ora dovrai fare affidamento solo sull'AK102 e sul CQC.

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA

ISTRUZIONI PER IL GIOCATORE
ATTO 1
ATTO 2
ATTO 3
ATTO 4
ATTO 5

C

Gira l'angolo che immette sulla strada principale, quindi entra immediatamente nella porta alla tua destra per evitare i due soldati lungo la strada. Non appena attraversi la seconda stanza, ci sarà un breve filmato che annuncia l'arrivo dello Stryker e di altre truppe CMP. Se vuoi, puoi riposarti un attimo per assistere al breve scontro attraverso l'ingresso, ma ti suggeriamo di non intervenire. Entra nell'apertura nel muro e, appena fuori, aspetta che le truppe CMP si allontanino. Striscia verso il marciapiede, fermandoti un attimo per permettere alla OctoCamo di adattarsi alla nuova superficie, quindi, facendo la massima attenzione, gira l'angolo ed entra nel prossimo edificio sulla destra.

Raccogli gli oggetti e le munizioni per l'AK102 nelle due stanze, quindi striscia attraverso l'apertura sotto le macerie per continuare.

D

Fa' attenzione mentre strisci sotto le macerie. Potresti assistere (ma non sempre) alla raccapricciante esecuzione di un ribelle locale da parte di un soldato CMP. Aspetta che non ci sia nessuno nelle immediate vicinanze, quindi striscia fuori e dirigiti verso destra.

Da questo punto in poi, è consigliabile rimanere sul lato destro più distante della mappa. Di solito dovrai strisciare piano mentre ti muovi parallelamente a due soldati CMP in cerca di superstiti, ma non è sempre così. In alcuni casi può capitare che due soldati si avvicinino da nord. Non correrai alcun rischio finché rimarrai nascosto nell'ombra alla loro destra e ti fermerai per permettere alla OctoCamo di adattarsi alle nuove superfici una volta raggiunte. Abbassati o sdraiati a terra per attivare l'Anello di minaccia e rivelare la posizione e la distanza delle truppe CMP di pattuglia.

Fa' attenzione quando ti avvicini all'uscita. Dovresti vedere due soldati allontanarsi dalla tua posizione sulla strada all'esterno e dirigersi verso un altro Stryker. Se è così, aspetta che lo raggiungano. Controlla il percorso alla tua sinistra (dovrebbe bastare una rapida occhiata all'Anello di minaccia) quindi striscia fuori sulla strada e dirigiti immediatamente verso la porta (alla tua destra, sul lato opposto della strada) per raggiungere la prossima zona.

STRATEGIE ALTERNATIVE

Cercare di raggiungere furtivamente l'uscita passando per il lato sinistro della mappa non è una soluzione pratica – ci sono due Stryker e dei soldati CMP di pattuglia da evitare, e molti meno ripari rispetto al percorso che abbiamo suggerito. Puoi strisciare facilmente lungo la parte iniziale della strada per raccogliere una molotov dall'altro lato (tieni presente che questa azione causa l'arrivo dello Stryker con a bordo rinforzi CMP), per poi tornare a seguire il percorso standard. Se sei particolarmente coraggioso o esperto, puoi procedere oltre l'auto in fiamme ed entrare nella porta subito dopo. Questa casa contiene alcuni oggetti (vedi mappa), ma niente per cui valga la pena rischiare di più – otterrai le stesse cose altrove di lì a breve.

Il nostro percorso consigliato attraverso il Settore Nord-Ovest della Zona Rossa prevede di imboccare l'uscita sulla destra. Il motivo è presto detto: quella sulla sinistra ti pone immediatamente a rischio di essere scoperto una volta raggiunta la zona successiva. Si tratta comunque di una soluzione cui vale la pena concedere un secondo tentativo.

! ■ Scuotendo i corpi dei cadaveri o dei soldati svenuti (premi △ quando appare il suggerimento sullo schermo), potrai spesso ottenere un oggetto nascosto, solitamente uno comune o delle munizioni.

■ Ricordati che puoi aprire gli armadietti per esaminarne il contenuto. Puoi usarli anche come nascondiglio, ma ciò non garantisce a Snake di non essere scoperto...

ISTRUZIONI: TATTICHE FURTIVE

*Anche se **MGS4** non vieta esplicitamente un approccio più aggressivo, ricorrere a questo tipo di tattiche potrebbe risultare estremamente difficile se non impari a muoverti in silenzio per non farti scoprire e ad usare in maniera intelligente la OctoCamo. Nessun suggerimento in questo senso può sostituirsi all'esperienza diretta, ma la seguente guida rappresenta comunque un buon punto di partenza.*

- *Abituati a controllare regolarmente la **percentuale di mimetizzazione** nella parte superiore destra dello schermo. Se vuoi agire nella maniera più furtiva possibile, devi ottenere almeno il 65% ogni volta che c'è un pericolo di essere scoperto.*

- *Potrebbe sembrare ovvio, ma **strisciare** è di gran lunga il modo più efficace per non farsi scoprire. La tuta OctoCamo permette a Snake di confondersi facilmente con le superfici del pavimento, nascondendolo alla vista delle guardie anche da distanza sorprendentemente ridotta. La velocità di movimento potrebbe sembrare all'inizio fin troppo lenta per i giocatori abituati alle azioni rapide e fluide degli FPS (sparatutto in prima persona), ma non scoraggiarti: una volta presa la mano con questo particolare "ritmo", ti verrà naturale. Un altro vantaggio dato dallo strisciare è che ti permette di non lasciare impronte – un beneficio importante quando devi muoverti furtivamente attraverso aree ben protette.*

- ***Camminare accovacciati** va bene se Snake si sta muovendo dietro un riparo, in assenza di nemici nelle immediate vicinanze o quando striscia alle spalle di un soldato. La **postura in piedi** andrebbe comunque evitata, a meno che non hai la certezza che non ci sia nessuno nei paraggi o quando sei coinvolto attivamente in un combattimento. Scattare da un posto all'altro in posizione eretta fa passare Snake inosservato quanto un asino che vola.*

- *La **velocità di movimento** è importante sotto due aspetti. Di solito, i soldati CMP di pattuglia vanno alla ricerca di qualsiasi forma di vita, generalmente per sopprimerla, e i movimenti rapidi (anche mentre strisci) attireranno la loro attenzione. In secondo luogo, i movimenti più veloci creano più rumore. Usa la gamma completa di movimenti analogici della levetta sinistra per variare la tua velocità a seconda della situazione, e, in caso di dubbio, fermati e aspetta che i potenziali nemici si allontanino prima di procedere.*

- *Prendi in considerazione **i fattori ambientali**. La luce diretta rende Snake più visibile e ridurrà leggermente la sua percentuale di mimetizzazione. Cerca di rimanere nascosto nell'ombra tutte le volte che ti è possibile. Inoltre, solo perché un soldato CMP non è in grado di vederti, non significa che non possa **sentirti**. Se rovesci goffamente bottiglie e pentole, o ti muovi alla cieca nell'acqua, c'è un'elevata possibilità che un soldato nelle vicinanze si insospettisca per il rumore e venga a controllare.*

- *Per **cambiare il motivo attuale della OctoCamo**, fermati brevemente mentre strisci, o quando sei schiacciato contro una superficie solida. Non devi aspettare l'effetto sonoro o che la tuta cambi completamente aspetto per muoverti – puoi farlo non appena la tua percentuale di mimetizzazione viene aggiornata.*

- *Quando strisci, prendi in considerazione le diverse superfici su cui ti muovi. Nelle situazioni di pericolo, dovrai **fermarti spesso** per permettere alla tuta di adattarsi. Fa' attenzione ai dettagli come il passaggio fra i detriti e le mattonelle del pavimento o il marciapiede e la strada, e tieni gli occhi aperti per le potenziali "trappole" che potrebbero farti scoprire, come i tappetini dai colori accesi all'interno delle case.*

3. MEDIO ORIENTE | ZONA ROSSA

**Disponibile solo dopo l'introduzione del Metal Gear Mk. II*

Nonostante esistano tre potenziali percorsi per raggiungere l'obiettivo, il meno complicato è, ancora una volta, quello che costeggia la parte destra della mappa. Ti consigliamo di salire le scale e neutralizzare il soldato in cima (nella foto) e di strisciare lungo l'estremità del piano superiore per evitare di essere visto.

Dal momento che ci sono più soldati in quest'area che tengono d'occhio una gamma più ampia di superfici, esiste una possibilità maggiore per Snake di essere scoperto. Qualora ciò dovesse accadere, cercare di farsi largo combattendo attraverso il labirinto di muri abbattuti e vicoli sarebbe una scelta poco saggia – meglio puntare dritti all'obiettivo. Qualsiasi fase di allerta attiva verrà annullata al termine del filmato successivo.

Dopo la pausa, non ti resta che raggiungere l'ingresso del Covo dei Miliziani: un viaggio breve e relativamente semplice. In alternativa, puoi dimostrare solidarietà ai miliziani aiutandoli nella battaglia contro i soldati CMP e distruggendo lo Stryker che sopraggiunge (usa l'RPG-7 posto vicino all'uscita di quest'area). Tale condotta è caldamente consigliata se è la prima volta che giochi a *MGS4*.

E Appena messo piede nella Zona Rossa, incontrerai due soldati davanti a te. Cerca di non attirare la loro attenzione prima che si allontanino. Raccogli la scatola di cartone e la compressa nascoste sotto la scala in vista, quindi dirigiti lentamente verso il lato destro dell'area. Ci sono numerosi soldati CMP di pattuglia lungo tutta questa zona, con delle aperture negli edifici abbattuti a complicare ulteriormente le cose – è difficile infatti prevedere quando potresti essere avvistato da un soldato invisibile.

Sali sulle scale situate nell'angolo sud ovest della mappa (a destra dell'entrata), quindi, facendo attenzione, striscia verso l'alto fino a raggiungere approssimativamente metà della seconda rampa. Un soldato CMP con un percorso di pattuglia ridotto è posizionato quassù. Attendi che si fermi fuori dall'ingresso in cima alle scale. A questo punto hai due opzioni: puoi seguirlo (camminando abbassato, lentamente), affrontarlo in un CQC e nascondere il suo corpo in uno degli armadietti, o strisciargli alle spalle quando è girato. Qualunque sia la tua decisione, dovrai (rapidamente, nell'ultimo caso) strisciare verso est e saltare oltre la sezione abbattuta del muro. Sdraiati non appena atterri – non si sa mai.

F Da questa posizione, devi strisciare verso est, fino in fondo all'edificio distrutto, dove puoi lasciarti cadere nuovamente a terra in tutta sicurezza. Il pericolo di essere individuato dai soldati di pattuglia di sotto è costante e la variabile rappresentata dalle superfici del pavimento complica ulteriormente le cose. Se riesci a muoverti lentamente e a usare la telecamera per individuare potenziali pericoli alla tua sinistra, non dovresti avere problemi. Anche se un soldato dovesse insospettirsi, non tutto è perduto, in quanto dovrà arrampicarsi su una scala vicina per venire a controllare, il che ti darà il tempo di strisciare in un nascondiglio sicuro. Quando raggiungi la razione, assicurati che la strada sia sgombra, dopodiché lasciati cadere a terra.

Controlla alla tua sinistra per assicurarti che nessuno stia arrivando da quella direzione, quindi gira l'angolo verso destra per raggiungere la strada dopo che i due soldati di pattuglia se ne sono andati. Dovrai strisciare immediatamente nell'angolo dell'area buia con il bidone, per evitare altri due soldati in arrivo da est. Una volta passati, gira l'angolo ed entra nell'ingresso, facendo attenzione a non urtare le pentole e le bottiglie da entrambi i lati, per attivare un filmato.

G L'acquisizione di due armi silenziate – la Operator e la pistola Mk. 2 – rende molto più semplice attraversare inosservati le linee nemiche. Ora devi muoverti in mezzo a una battaglia campale fra soldati CMP e i miliziani locali. Se strisci intorno all'angolo dalla tua posizione di partenza, vedrai le forze CMP ammassarsi per caricare la postazione dei ribelli. La cosa migliore da fare è aspettare che lascino tutte la loro posizione dietro i sacchetti di sabbia prima di avanzare, ma puoi anche usare la pistola (mirando, ovviamente, alla testa) o neutralizzarle da dietro un riparo se vai particolarmente di fretta.

Striscia dalla parte opposta della strada, procedendo in avanti verso la battaglia, ed entra in un'apertura alla tua destra. Se manterrai un profilo basso, i soldati CMP non si accorgeranno della tua presenza. Una volta dentro, striscia o cammina abbassato fino in fondo al corridoio. A questo punto puoi strisciare attraverso la trincea alle spalle delle forze dei ribelli assediate e, da qui, raggiungere l'ingresso del Covo dei Miliziani.

> **!** Se vieni individuato vicino l'ingresso di quest'area, c'è un modo estremamente originale per nascondersi finché la zona non sarà al sicuro. Avvicinati alla scultura, arrampicati sul piedistallo e segui l'indicazione visualizzata sullo schermo. Non vogliamo rovinarti la sorpresa, ma sappi che vale la pena provare questa soluzione diverse volte...
>
> Puoi nascondere i cadaveri o i soldati tramortiti negli armadietti. Per farlo apri la porta e trascina i corpi all'interno. Ciò si rivela particolarmente utile ai livelli di difficoltà più elevati, dato che i soldati addormentati per gli effetti dei tranquillanti, o per un colpo violento di CQC, nascosti in un armadietto non riprenderanno i sensi prima che abbandoni l'area.

STRATEGIE ALTERNATIVE

Tecnicamente, esistono tre percorsi che puoi seguire per incontrare il Metal Gear Mk. II e Otacon. Il primo (e più semplice) consiste nel procedere lungo la parte destra della mappa, come descritto nella guida principale. In alternativa, puoi muoverti attraverso la parte centrale della zona, anche se si tratta di un'opzione molto più rischiosa. In questo caso, puoi raggiungere una scala nel labirinto di muri diroccati, arrampicarti e attraversare in equilibrio precario un breve muro stretto, esponendoti al rischio di essere individuato. A seguire puoi lasciarti cadere a terra e tentare di raggiungere con attenzione il tuo obiettivo. La terza opzione consiste nel seguire gli edifici sulla sinistra ed è il sentiero più logico se sei entrato nell'area dall'ingresso sulla sinistra del Settore Nord-Ovest della Zona Rossa. Nella fattispecie, devi evitare pattuglie regolari, con un'elevata probabilità di essere scoperto e una scarsa ricompensa in termini di oggetti segreti.

Anche se la nostra guida si concentra sull'aspetto furtivo del gioco, puoi comunque aiutare i miliziani a vincere la battaglia che li vede impegnati, dopo aver preso il Metal Gear Mk. II.

In effetti, per assicurarti un passaggio più semplice e tranquillo attraverso il Covo dei Miliziani che segue, devi dare una mano ai ribelli locali. Il modo più semplice per raggiungere tale obiettivo è usare l'RPG-7 posto accanto l'uscita dall'area per distruggere lo Stryker che sopraggiunge nel corso della battaglia. Per aiutare i miliziani a vincere, però, dovrai aiutarli a eliminare tutte le truppe CMP, e distruggere un secondo Stryker nell'angolo sud ovest dell'area. L'ultimo compito richiede munizioni aggiuntive per l'RPG-7. Puoi trovare il singolo razzo necessario salendo la scala posta all'incirca al centro della mappa e attraversando poi il muro stretto (come descritto nel paragrafo precedente). Ricorda che quest'arma appare solo *dopo* il dialogo fra Snake e Otacon.

La battaglia sarà vinta quando nell'aria risuoneranno le urla "Ce l'abbiamo fatta!" da parte dei ribelli in festa. In cambio, potrai esplorare liberamente la mappa e collezionare i numerosi oggetti disseminati senza timore di rappresaglie.

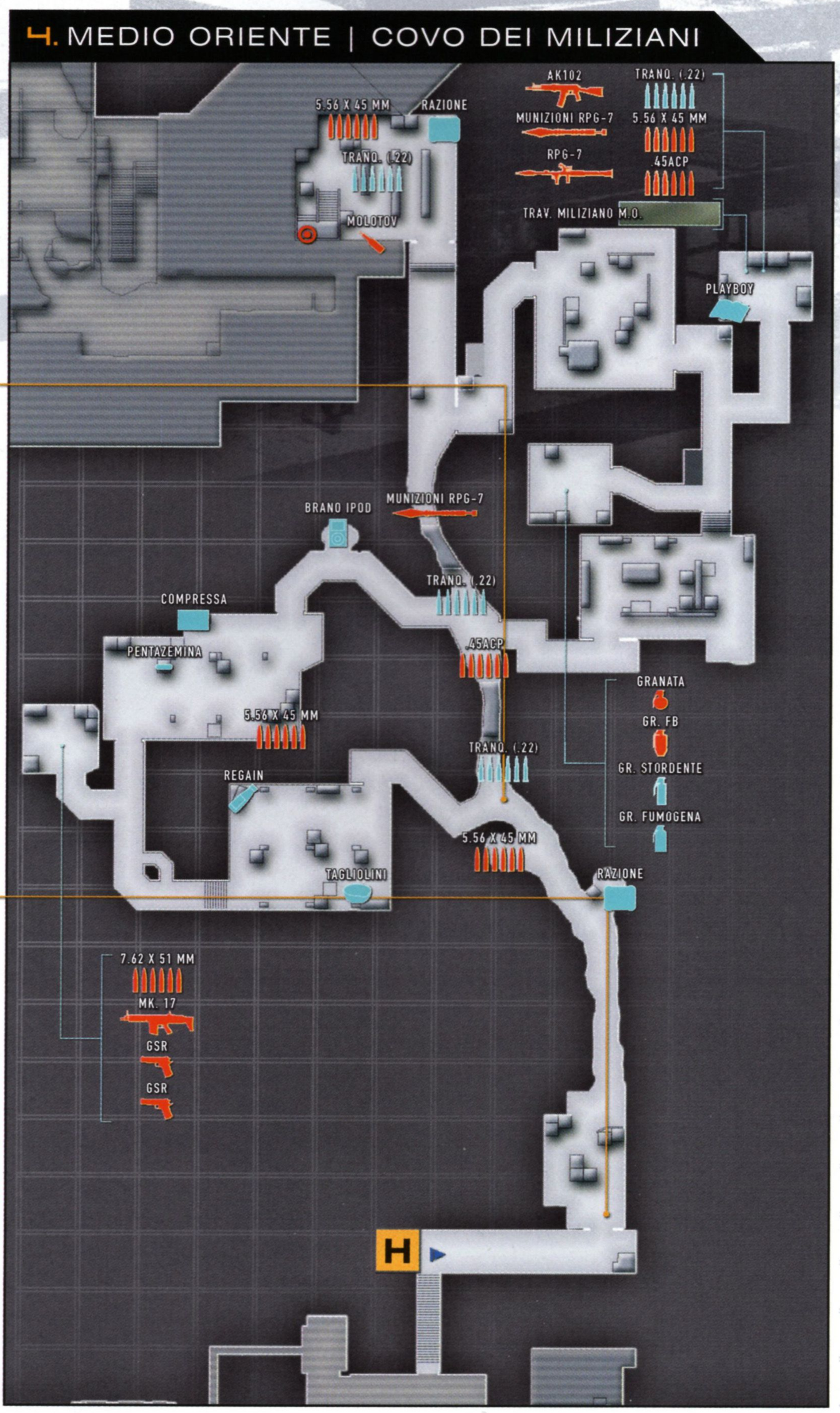
Se insisti ad andare avanti mentre le tue relazioni con i miliziani sono ancora neutrali, verrai affrontato pressoché da ogni individuo che incontrerai. Fermati ogni volta che vieni scoperto. Se ti muovi, imbracci un'arma o fai qualcosa di simile per far scattare l'allarme, i soldati possono attaccarti (e lo *faranno*). Tuttavia, se aspetti che ti raggiungano ed esaminino Snake, sarai libero di muoverti non appena lo riconosceranno e si allontaneranno. Questa procedura si ripeterà diverse volte prima di raggiungere l'uscita.

Se non hai aiutato i miliziani in questa fase, hai ancora la possibilità di tornare fuori e farlo. Te lo consigliamo se è la prima volta che giochi.

RITORNO ALLA ZONA ROSSA

Tornando nella Zona Rossa dopo averla attraversata una prima volta senza prendere parte al conflitto fra la milizia locale e le forze CMP, ti accorgerai che la battaglia è leggermente diversa. Se non hai distrutto nessuno dei due Stryker, ne incontrerai uno che avanza lungo la strada verso di te dopo essere uscito dal Covo dei Miliziani, fermandosi appena di fronte ai sacchetti di sabbia. Le forze della milizia ora occupano la fine della strada, dove in precedenza, durante la tua prima visita, si trovavano i soldati CMP. Gli obiettivi restano gli stessi (distruggere entrambi i veicoli corazzati ed eliminare le truppe CMP), ma queste sottili modifiche cambiano la natura del conflitto. Si tratta di qualcosa che dovresti provare durante una partita successiva.

4. MEDIO ORIENTE | COVO DEI MILIZIANI



Se hai aiutato a sufficienza i miliziani nella Zona Rossa (soprattutto abbattendo uno dei due Stryker), puoi attraversare senza alcun pericolo il Covo dei Miliziani e raccogliere i numerosi oggetti sparsi al suo interno prima di raggiungere l'uscita.

STRATEGIE ALTERNATIVE

Coloro che giocano per la prima volta (o che hanno già ucciso dei soldati CMP) dovrebbero seguire i consigli sulla sinistra – il percorso descritto qui sotto è adatto solamente agli esperti di tecniche furtive. Se stai giocando una partita in pura modalità furtiva, senza uccidere nessuno, questi suggerimenti ti permetteranno di attraversare sano e salvo il Covo dei Miliziani evitando di disturbare i suoi componenti. Non preoccuparti di raccogliere gli oggetti (puoi tornare a farlo con calma a breve) e cerca di non fare troppo affidamento all'Anello di minaccia o al Solid Eye qui dentro – la loro efficacia è ridotta dalle interferenze ambientali di sottofondo, in particolare dalle galline e dai topi. Partendo dall'alto:

- Sdraiati sul lato sinistro delle casse per nasconderti alla prima guardia, dopodiché avanza non appena si allontana.
- Continua ad avanzare fino a raggiungere due vicoli ciechi. Prendi quello sulla sinistra e aspetta che passino i tre soldati.
- Non appena esci dalla stanza con le galline, cerca un'apertura stretta alla tua destra. Cammina abbassato al suo interno e schiacciati contro il muro per evitare il prossimo gruppo di soldati che corrono ad aiutare i loro compagni all'esterno.
- Striscia alle spalle del soldato intento a curare un alleato ferito nell'infermeria improvvisata, stando attento a non avvicinarti troppo.
- Nel corridoio successivo giungerai a un altro paio di vicoli ciechi, a sinistra e a destra. Segui quello sulla destra e posiziona Snake nell'angolo più lontano, quindi usa il Metal Gear Mk. II. Attiva la sua funzione stealth, dopodiché avvicinati al soldato di guardia fuori della prossima porta. A questo punto dovrebbe iniziare il suo giro di pattuglia, procedendo dritto oltre Snake senza accorgersi di lui. Strisciagli alle spalle e raggiungi la porta non appena ti passa accanto.
- Fai molta attenzione nella prossima stanza – ci sono due miliziani nel mezzo che stanno parlando. Avanza lungo la parte esterna più lentamente possibile, strisciando quando Snake risulta maggiormente esposto. Uno dei due uomini se ne andrà, ma l'altro che resta può essere molto sensibile ai rumori e al movimento. Sii particolarmente prudente mentre ti dirigi verso le scale – è meglio aspettare che ti dia le spalle.
- Striscia verso sinistra una volta in cima alle scale per evitare altri due soldati. Aspetta che si allontanino, quindi torna nel corridoio e prendi la prossima a destra.
- All'interno della stanzetta, raccogli il travestimento da miliziano mediorientale dall'armadietto al centro ed equipaggialo immediatamente – seleziona "Mimetica" dal menu di pausa, quindi "Abbigliamento" e, per finire, "Cambia costume".

Con questo travestimento addosso puoi andare dappertutto nei sotterranei e raccogliere i numerosi tesori qui nascosti.

ISTRUZIONI: MILIZIANI

Anche se aiutare la milizia locale (alleandoti di conseguenza con essa) è puramente facoltativo, rende un po' più semplice infiltrarsi attraverso l'Atto 1.

- *Se il rapporto di Snake con i miliziani è neutrale (lo stato predefinito), essi potrebbero reagire con sospetto o sorpresa quando lo incontrano. Nel peggiore dei casi, impugneranno le armi intimandogli di fermarsi mentre procedono alla sua identificazione. Se dicono "Non ti muovere!" o "Fermo lì!", ti conviene ascoltarli.*
- *Se ti sei guadagnato il favore dei miliziani, quando vieni individuato sopra le loro teste appariranno dei cuori. Alcuni soldati potrebbero addirittura regalarti oggetti o munizioni.*
- *Suscitare le ire della milizia minacciando, attaccando o uccidendo i suoi membri è estremamente sconsigliabile. Occhio dunque a dove punti l'arma!*
- *Le grida di vittoria "Ce l'abbiamo fatta!" dei miliziani indicano che le truppe CMP all'interno di un'area in particolare, o, in alcuni casi, di un'intera zona, sono state sconfitte. Ciò di solito significa che puoi esplorare liberamente l'ambiente che ti circonda e andare a caccia di oggetti. Tieni presente che non è sempre possibile eliminare la presenza delle truppe CMP in un'area.*

ISTRUZIONI: FORZE CMP

A quest'ora dovresti esserti fatto un'idea sul comportamento dei soldati CMP, ma i seguenti consigli potrebbero tornarti comunque utili.

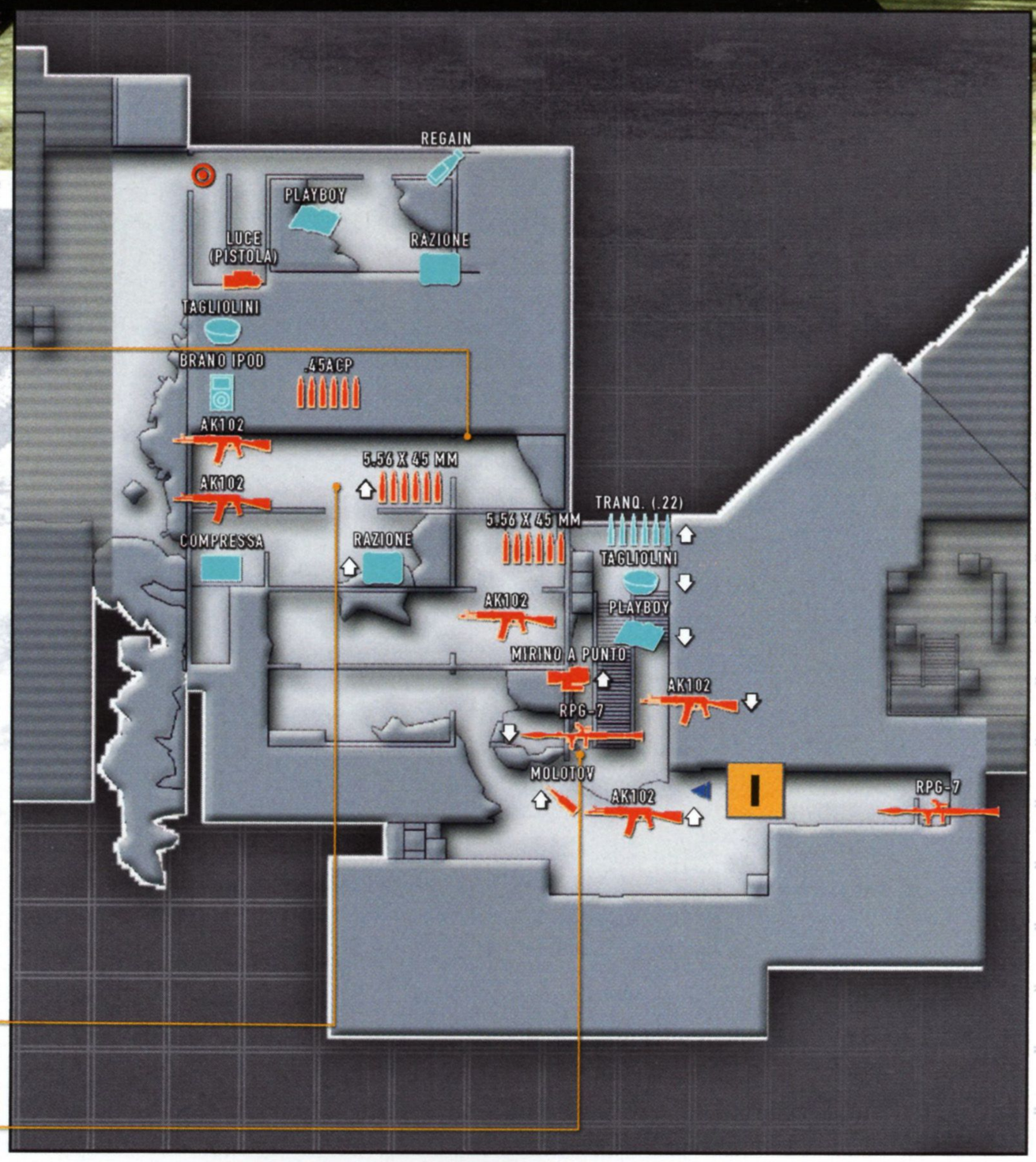
- *Se i soldati CMP ti individuano, daranno immediatamente l'allarme, iniziando una fase di allerta. Ciò li porterà spesso a chiedere rinforzi. Tuttavia, questi non sono sempre disponibili – ascolta le conversazioni via radio per avere degli indizi.*
- *Se metti KO le truppe CMP prima che possano dare l'allarme o usare le radio, puoi annullare all'istante una fase di allerta iniziata da poco, a patto che nessun altro soldato abbia assistito all'evento.*
- *Se elimini un soldato mentre sta parlando con il suo QG, prima che possa comunicargli i dettagli specifici sulla situazione, di solito verrà inviato un manipolo di truppe nella sua posizione per indagare. È meglio muoversi (e, se ti senti abbastanza coraggioso, nascondere il corpo del soldato abbattuto) prima del loro arrivo.*
- *Ascolta attentamente ciò che dicono le pattuglie CMP quando strisci alle loro spalle. Se dovessero insospettirsi, li sentirai fare un commento del tipo "Uh?" o "Cos'era?". A questo punto, di solito si dirigeranno verso la tua posizione per controllare, dandoti il tempo per muoverti velocemente (ma con attenzione) altrove. Un commento del tipo "Giuro di avere visto qualcosa" indica che il soldato ha soddisfatto la propria curiosità e riprenderà il suo normale giro di pattuglia.*
- *Anche se vieni coinvolto negli scontri fra le forze CMP e quelle della milizia, cerca sempre di non farti scoprire. Se inneschi una fase di allerta causerai un maggiore volume di fuoco diretto verso Snake.*

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA
ISTRUZIONI PER IL GIOCATORE
ATTO 1
ATTO 2
ATTO 3
ATTO 4
ATTO 5

! Quando vai a caccia di tesori in luoghi ricchi di oggetti come il Covo dei Miliziani, attivare la visione notturna del Solid Eye ti aiuterà a individuare meglio tutto ciò che puoi raccogliere.

I costumi alternativi (come il travestimento da miliziano mediorientale) sono utili in situazioni specifiche, ma risultano molto meno efficaci della OctoCamo per le azioni furtive in generale. Non dimenticarti di passare di nuovo alla tuta standard di Snake prima di entrare nelle aree pericolose.

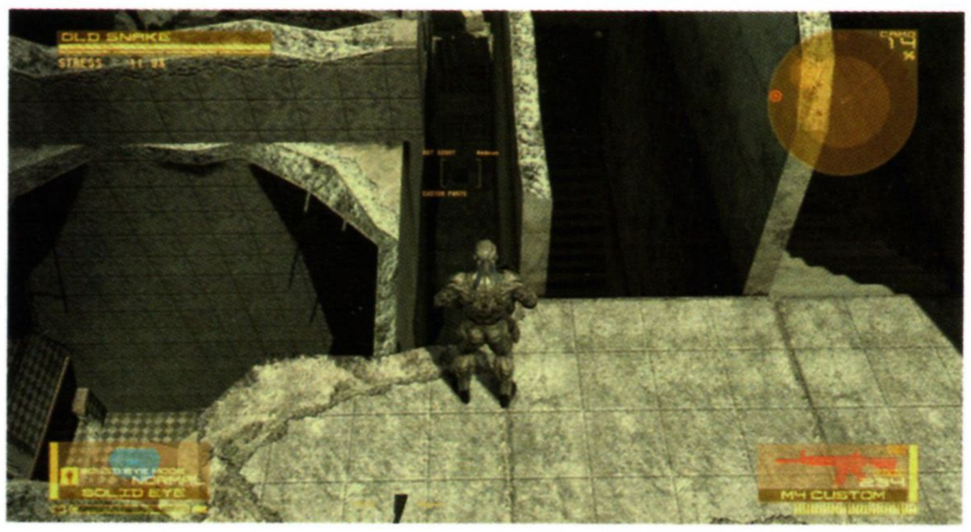
5. MEDIO ORIENTE | RUDERI URBANI



Quando raggiungi l'area qui raffigurata, schiacciati contro la parete e muoviti lentamente lungo la sporgenza stretta, o lasciati cadere dal bordo e aggrappati per raggiungere il lato opposto. L'uscita si trova a pochi passi da lì. Muovendoti verso l'estremità destra prima di cadere giù al piano inferiore e raggiungere il prossimo checkpoint, puoi raccogliere tre oggetti, in modo da non dover tornare indietro dopo il filmato.

Una volta raggiunti i due miliziani, aspetta che vengano uccisi dai nemici, quindi procedi oltre. Non c'è bisogno di sparare ai soldati CMP all'esterno (non aspettarti ricompense o altro se lo fai), dunque puoi proseguire fino a una sezione crollata del muro.

Per raggiungere tre degli oggetti che puoi raccogliere all'inizio di quest'area, devi salire le due rampe di scale fino in cima, quindi scendere nella posizione qui illustrata. Troverai un mirino a punto – del valore di ben 20.000 PD – un RPG-7 e una mina soporifera. La strada per proseguire si trova fra le macerie, alla sinistra della scala.



ISTRUZIONI: FORZE NON LETALI

Come avrai probabilmente notato, la nostra guida principale descrive il percorso più furtivo attraverso ogni area. Il combattimento diretto (là dove possibile) viene considerato come facoltativo. Inoltre, ti suggeriamo sempre di "disarmare" o neutralizzare i nemici, senza tuttavia mai specificare come.

Tale scelta è dettata da due ragioni: la prima è che adottare un approccio furtivo risulta generalmente più efficace e proficuo. Anche se è divertente lasciarsi coinvolgere nelle battaglie, ***MGS4*** *è uno "stealth action", non un FPS. La seconda è che la ricompensa più grande al termine del gioco è disponibile solo se (fra le altre cose) hai completato l'intera avventura senza uccidere nessuno, né innescare una fase di allerta. Ciò non rappresenta categoricamente un requisito da raggiungere la prima volta che affronti il gioco (dove è praticamente impossibile "non sparare" ogni tanto, sia per inesperienza che per motivi dettati dalla situazione), ma è bene abituarsi sin dall'inizio a un tipo di approccio furtivo.*

FLASHBACK: JOHNNY SASAKI

Johnny (alias Akiba) è apparso per la prima volta in *Metal Gear Solid*, dove la sua uniforme veniva rubata da Meryl Silverburgh, una giovane soldatessa che aiutò Snake nella sua missione. È noto per i suoi "problemi" gastrointestinali, come dimostrano i rumori nella sequenza che ce lo introducono in *MGS4*...

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA

ISTRUZIONI PER IL GIOCATORE
ATTO 1
ATTO 2
ATTO 3
ATTO 4
ATTO 5

Ruderi Urbani è una piccola area lineare, senza veri nemici o sfide di cui preoccuparsi. Se hai bisogno di una guida passo passo, segui le istruzioni riportate nella pagina a sinistra.

ISTRUZIONI: DREBIN

L'incontro con Drebin nel filmato precedente la zona Ruderi Urbani introduce diverse novità nella struttura di gioco. In questa lunga sezione di istruzioni ti spiegheremo i concetti chiave e ti offriremo una serie di utili consigli.

Punti Drebin

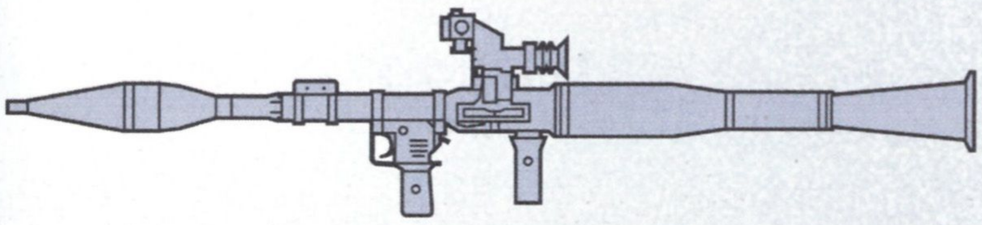
I Punti Drebin (o, più semplicemente, "PD") sono la valuta usata per acquistare armi, pezzi personalizzabili, munizioni e oggetti dall'avvenente, quanto amorale, trafficante d'armi. I punti possono essere ottenuti in tre modi:

1: *Raccogliendo le armi sul campo di battaglia. Una volta che Snake ha un'arma da fuoco nel suo inventario, tutte quelle successive dello stesso tipo verranno vendute automaticamente a Drebin. Un breve messaggio nella parte inferiore destra dello schermo ti comunicherà i soldi ricevuti (ricorda che le munizioni vengono aggiunte alle provviste di Snake).*

2: *Distruggendo i nemici non umani. Non valgono i veicoli pilotati o guidati da altre persone.*

3: *Ci sono anche ulteriori PD bonus che vengono assegnati raggiungendo determinati obiettivi, dei quali parleremo più avanti in questa guida.*

La somma dei Punti Drebin guadagnati per ogni arma di solito dipende dalla sua rarità. Ogni volta che raccogli un'arma, un particolare suono ti indicherà il suo valore, evitandoti di dover guardare quanti PD sono stati assegnati ogni volta. Più questo suono è prolungato (ascolta per il caratteristico tono ascendente), più soldi riceverai.



Negozio di Drebin

L'utilizzo di questo negozio d'armi, aperto 24 ore su 24, è molto semplice e intuitivo, dunque eviteremo di spiegarne per filo e per segno il funzionamento. Tuttavia, vi sono alcuni aspetti che potrebbero non essere chiari da subito, e dei quali ci occuperemo brevemente a seguire.

- *Diverse armi e oggetti vengono aggiunti man mano che vai avanti nel gioco, dunque non avere fretta di spendere tutti i tuoi Punti Drebin subito. Le nuove aggiunte sono contrassegnate dalla voce "NUOVO" per risaltare meglio alla tua attenzione.*

- *Tieni presente che gli oggetti sono colorati in base al loro scopo. Le armi e le munizioni letali sono contrassegnate in rosso, mentre quelle progettate semplicemente per mettere fuori gioco i nemici sono di colore blu.*

- *Di tanto in tanto non è possibile acquistare armi e oggetti, ma puoi quasi sempre comprare le munizioni, pagando a volte un sovrapprezzo. Dal momento che certe battaglie possono causare un consumo maggiore di munizioni, vale sempre la pena mettere da parte almeno 30.000 PD. Questo discorso vale soprattutto per i livelli di difficoltà più elevati.*

- *Prima di comprare un'arma, sarebbe meglio controllare il tipo di munizioni che usa. Se utilizza una varietà che non si trova facilmente all'interno dell'Atto che stai giocando, acquistare proiettili o razzi potrebbe rivelarsi assai costoso.*

- *Non sentirti obbligato a spendere i Punti Drebin: puoi mettere da parte ingenti risorse per ogni missione accumulando ricompense, esplorando attentamente ogni area in cerca di oggetti preziosi nascosti (le nostre mappe ti saranno di grande aiuto in tal senso) ed esaminando i resti sui campi di battaglia. Se sei un tipo abbastanza parsimonioso, scoprirai che è molto più semplice acquistare gli oggetti che ti servono nelle fasi avanzate del gioco (o durante le partite successive).*

- *Se giochi a **MGS4** i mercoledì o le domeniche, potrai usufruire di uno sconto del 20% presso il Negozio di Drebin per tutto il giorno.*

Personalizzazione

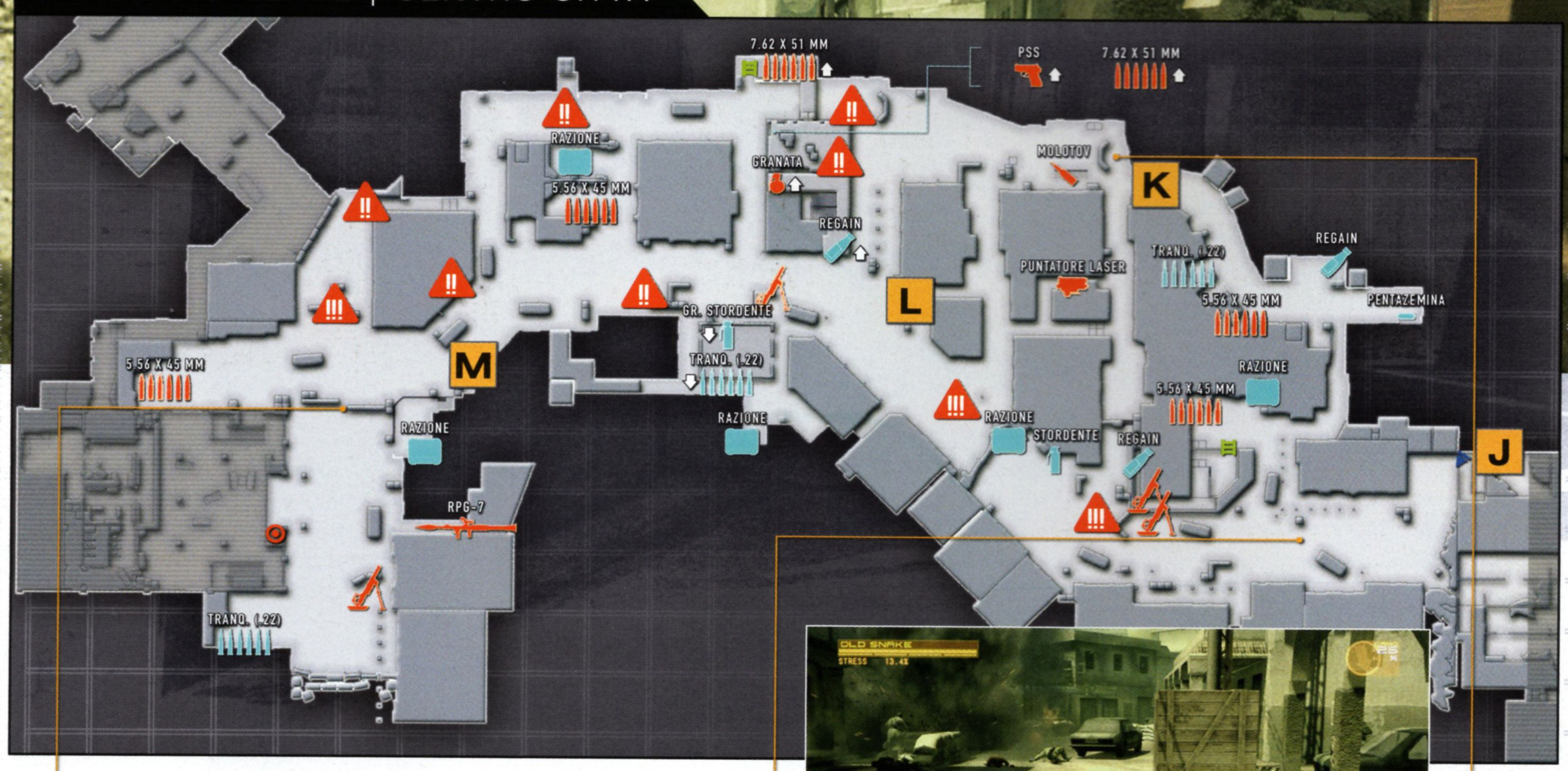
La maggior parte delle armi (ma non tutte) può essere potenziata aggiungendo nuovi pezzi, come silenziatori e mirini laser. Li troverai di tanto in tanto durante il gioco, ma potrai acquistarli anche presso il Negozio di Drebin. Se decidi di potenziare un'arma preferita, è meglio farlo attraverso il menu Armi. Evidenzia quella che vuoi personalizzare, quindi premi L2. Ora seleziona l'area in particolare dove vuoi agire (usa ✪ o Ⓛ) fra le opzioni disponibili e premi ⊗. Nell'elenco che appare, la presenza di un'immagine "solida" sulla sinistra della descrizione indica che quell'oggetto è presente nel tuo inventario. Un'immagine sbiadita significa che devi acquistarlo prima da Drebin. Puoi acquistare tutti i potenziamenti direttamente da questa schermata, per guadagnare tempo.

!

■ I Punti Drebin e qualsiasi modifica effettui nel menu di pausa (come la configurazione di armi e oggetti, personalizzazioni e così via) vengono persi se Snake muore prima di raggiungere il prossimo checkpoint. È dunque consigliabile rimandare le operazioni di gestione dell'inventario più complesse una volta raggiunta l'uscita di una zona. A quel punto procedi e salva non appena raggiungi la tua prossima destinazione.

■ Le armi lasciate cadere dai soldati durante la battaglia vengono automaticamente rimosse dalla mappa dopo un breve periodo, dunque devi raccoglierle in fretta se vuoi incrementare il tuo bottino di PD.

6. MEDIO ORIENTE | CENTRO CITTÀ



Il Centro Città è il luogo di una feroce battaglia fra i soldati CMP e le forze della milizia, ma puoi sfruttare la cosa a tuo vantaggio se il tuo obiettivo è quello di agire inosservato. Non c'è alcun bisogno di farsi coinvolgere nel conflitto in questa zona, ma ciò non significa che non puoi intervenire...

Una volta raggiunta la strada principale, dirigiti a sud verso il Palazzo degli Albori. Ci sono due ingressi; scegli pure quello che preferisci, non fa differenza. Il combattimento all'esterno è particolarmente acceso, con tanto di bombardamenti aria-terra dagli aerei e da un elicottero, dunque non attardarti troppo all'aperto.

Incontrerai dei cecchini CMP mentre attraversi l'area del mercato, dunque muoviti con circospezione. L'M4 Custom ha una portata sufficientemente ampia per farli fuori dalla distanza, ma di solito è più saggio strisciare in avanti per ridurre la distanza che c'è fra te e loro prima di sparare. Se riesci ad avvicinarti e a cogliere di sorpresa i due cecchini, puoi mettere le mani sul fucile di precisione M14EBR. Potrebbe rivelarsi particolarmente utile nelle prossime battaglie, dunque vale la pena tentare.

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA

ISTRUZIONI PER IL GIOCATORE
ATTO 1
ATTO 2
ATTO 3
ATTO 4
ATTO 5

J Dirigiti a sud lungo il marciapiede più vicino sulla strada principale, rimanendo basso per evitare il soldato CMP in lontananza, quindi gira alla prima a destra. Una volta entrato in questa strada secondaria puoi rialzarti senza correre rischi e procedere oltre attraverso la zona del mercato – anche se non sei alleato con l'esercito miliziano, i soldati qui presenti non reagiranno negativamente alla tua presenza.

K Striscia attentamente fuori dall'area del mercato. Ci sono almeno due cecchini in azione dritto davanti a te (uno nella finestra in alto, l'altro alla sua destra), con altre truppe CMP che li supportano dal basso. Piuttosto che tentare di attraversare furtivamente questo punto critico, imbocca il vicolo sulla sinistra. Alzati non appena sei fuori dalla vista, quindi striscia attraverso l'apertura fra gli edifici sulla destra – usa Ⓐ per premere Snake contro il muro. Non dimenticarti di girarti e raccogliere il puntatore laser dall'altro lato (è un pezzo prezioso con cui personalizzare le armi). Segui il percorso fino a raggiungere il prossimo vicolo, quindi gira a destra. Abbassati e avanza lentamente verso destra; c'è uno Stryker alla tua sinistra, circondato da soldati CMP. Attraversa la stradina ed entra nel prossimo vicolo stretto, che si trova leggermente a nord, sulla tua sinistra, mentre ti avvicini.

L Quando esci sulla strada principale, nota l'edificio alto in lontananza. Ci sono dei cecchini appostati su due diversi piani. I soldati della milizia occupano il versante sinistro della strada, mentre le truppe CMP sparano da destra. Con la dovuta cautela, striscia verso il marciapiede opposto, quindi attraverso la piccola apertura sotto l'edificio di fronte. Quando esci, muoviti nuovamente sul marciapiede. Ora sei abbastanza vicino per eliminare il cecchino nell'edificio di fronte con un'arma silenziata, ma non è strettamente necessario farlo. Avanza fino alle casse, quindi gira a sinistra e fermati un attimo, in quanto spesso l'auto davanti a te esploderà dopo essere stata colpita dai proiettili vaganti. Nel caso in cui dovesse succedere, aspetta che le fiamme si spengano, quindi segui il marciapiede fino in fondo.

M Da qui, si tratta di percorrere un breve (ma pericoloso) tratto strisciando attraverso il cratere creato dalla bomba per raggiungere l'area successiva. Ci sono forze CMP sulla destra e miliziani sulla sinistra, ma non dovrebbero accorgersi della tua presenza se ti muovi con attenzione. Una volta giunto sull'altro lato, avvicinati alla porta blu (quando sei vicino, sullo schermo apparirà un messaggio di passaggio di zona). Controlla alle tue spalle per assicurarti che la strada sia libera, quindi abbassati rapidamente ed entra nella porta.

STRATEGIE ALTERNATIVE

Se sei alleato della milizia locale, ci sono quattro battaglie distinte alle quali puoi partecipare mentre attraversi il Centro Città. Nel caso in cui tu voglia usare, come immaginiamo, un'arma letale, ti suggeriamo l'M4 Custom equipaggiato con un silenziatore e, se l'hai raccolto nella zona Ruderi Urbani, un mirino a punto per migliorare la mira sulla lunga distanza.

Strada principale (J): *non appena ti avvicini ai soldati CMP all'estremità di* questa strada, uno Stryker sopraggiungerà da dietro una barricata insuperabile per offrirti aiuto. Invece di sprecare munizioni e rischiare di essere scoperto, prendi la prima a destra e sali sulla scala a sinistra. Scendi giù sul balcone, quindi corri per usare la postazione fissa del mortaio. Distruggi prima lo Stryker, poi bombarda tutte le truppe CMP a tiro. Puoi eliminare i soldati rimasti in modalità cecchino dall'apertura sulla destra, o scendere e affrontarli in un combattimento ravvicinato.

Cortile del mercato (K): ci sono due modi per affrontare questa battaglia. Puoi far fuori i due cecchini con il tuo M4 Custom, prima di eliminare i soldati rimasti, o puoi strisciare alle loro spalle. Quest'ultima strategia prevede di passare attraverso l'apertura citata al punto **K** e raggiungere da lì la strada principale. Al tuo arrivo, entra senza farti scoprire nel primo ingresso sulla destra. Uccidi tutti i soldati CMP all'esterno attraverso la finestra, controlla che il pianoterra sia ripulito e sali al piano di sopra. Fai fuori i due cecchini senza fare rumore (tieni presente che potrebbe esserci un terzo soldato CMP nella stanza al piano di sopra), quindi ascolta i versi di esultanza che provengono dalle strade sottostanti. Come ricompensa, puoi raccogliere le armi usate dai due cecchini: l'eccellente fucile di precisione automatico M14EBR.

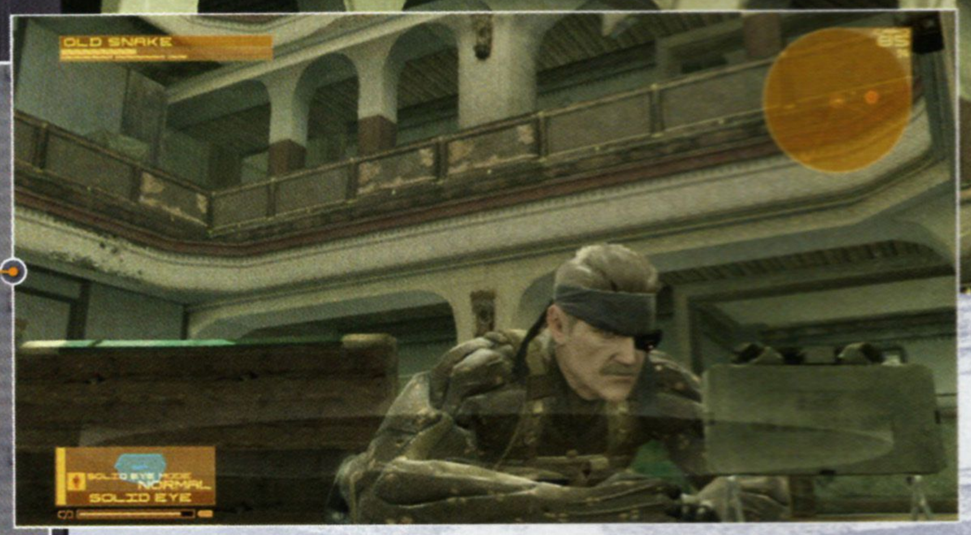
Strada (L): dirigiti sulla strada principale e trova un punto sicuro con una buona visuale del grosso edificio a sud. Elimina i due cecchini con dei colpi alla testa, quindi striscia lungo il lato sinistro della strada. I soldati CMP alla tua destra vengono continuamente rimpiazzati finché non raggiungi la posizione **M**, dunque, a parte eliminarne un paio per aprirti la strada davanti, non c'è motivo di attardarsi qui.

Nell'area finale (**M**), i soldati CMP dietro le barricate sulla destra sono in numero infinito; non importa quanti ne fai fuori, ne arriveranno sempre degli altri a prendere il posto di quelli uccisi. Prima che tu possa provarci, ti diciamo subito che farsi largo attraverso la parte posteriore del loro rifugio non funziona e se lo fai, i soldati giungeranno dal lato della strada. Quello che puoi fare, invece, è abbattere l'elicottero con l'RPG-7. Non è prevista alcuna ricompensa, a parte la soddisfazione e lo spettacolo creato dall'esplosione che ne segue.

! Come noterai, gli spari provenienti da più direzioni nel Centro Città finiranno per colpire di tanto in tanto anche Snake. Ciò accade molto più spesso ai livelli di difficoltà superiori. Il modo migliore per non finire in mezzo al fuoco incrociato è strisciare (o usare un riparo) mentre attraverso i fronti delle battaglie.

Il bidone e la scatola di cartone possono essere dei luoghi utili per nascondersi se non hai altre opzioni a disposizione, ma fa' attenzione: i soldati CMP non sono stupidi e indagheranno nel caso in cui ritengano sospetta la presenza di uno di questi oggetti. A proposito: puoi premere Ⓧ per sdraiare il bidone di fianco e usare Ⓛ per farlo rotolare, anche addosso alle truppe CMP. Tuttavia, Snake si stancherà se lo farai spingere troppo a lungo, e perderà una grossa parte dell'indicatore della psiche.

7. MEDIO ORIENTE | PALAZZO DEGLI ALBORI



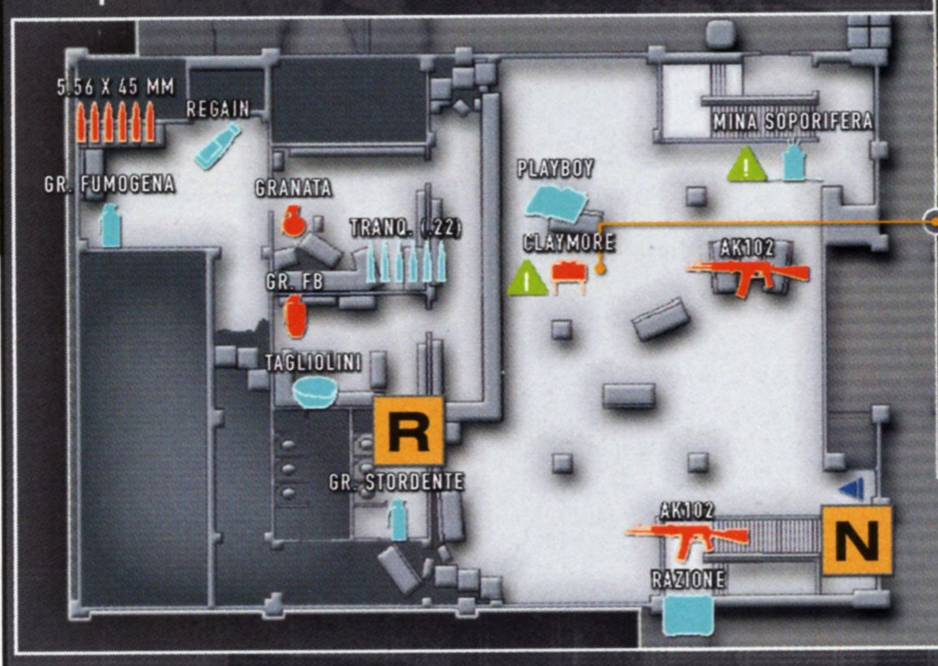
Il tuo primo obiettivo è raggiungere l'ultimo piano del Palazzo degli Albori e farti largo sul tetto fino al tuo punto di incontro. Nonostante l'assenza di nemici da evitare o da affrontare, ricorda che ogni piano è disseminato di trappole, incluse mine soporifere e, soprattutto, claymore. Ci sono un sacco di oggetti utili nelle stanze e nei corridoi deserti, dunque potrebbe valere la pena esplorare ogni piano alla loro ricerca.

Resta vicino alla squadra Rat Patrol mentre combatti per sfuggire ai Soldati Haven – se non lo fai, c'è il rischio che tu possa venire circondato da più nemici di quelli che sei in grado di affrontare. Inoltre, la partita terminerà nel caso in cui Meryl, o uno qualsiasi dei membri della sua squadra, dovesse morire, dunque assicurati di dare il tuo contributo alla battaglia. Quando Johnny viene tramortito, avvicinati a lui in posizione abbassata e premi △ quando ti viene detto di svegliarlo.

ISTRUZIONI: SOLDATI HAVEN

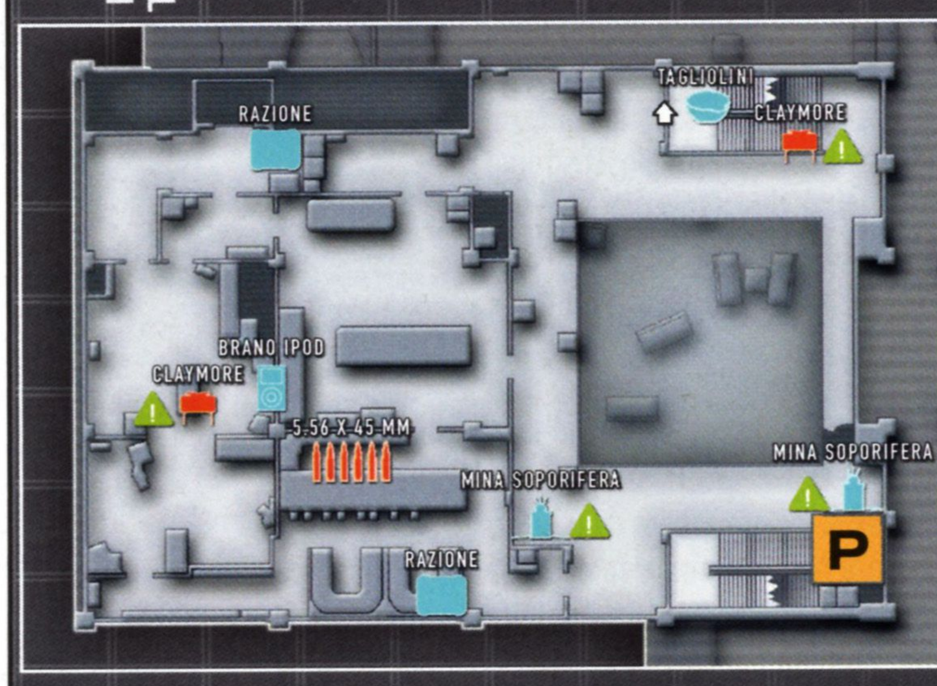
Soldati personali di Liquid, gli Haven (noti anche come Soldati Rana, o semplicemente "Rane") indossano tute corazzate potenziate che gli donano una maggiore resistenza ai danni e una straordinaria agilità. Quando li affronti in gruppo, ricordati di controllare tutte le pareti circostanti, in quanto sono in grado di attaccarsi alle superfici verticali e ai soffitti e attaccare a sorpresa da un momento all'altro. Di solito i Soldati Rana imbracciano il potente fucile mitragliatore P90 e usano granate accecanti per stordire i loro bersagli durante gli attacchi. Non lasciarli avvicinare troppo in quanto potrebbero usare un laccio per strangolare Snake. Nel caso in cui ciò dovesse accadere, segui le indicazioni visualizzate sullo schermo per divincolarti.

pt

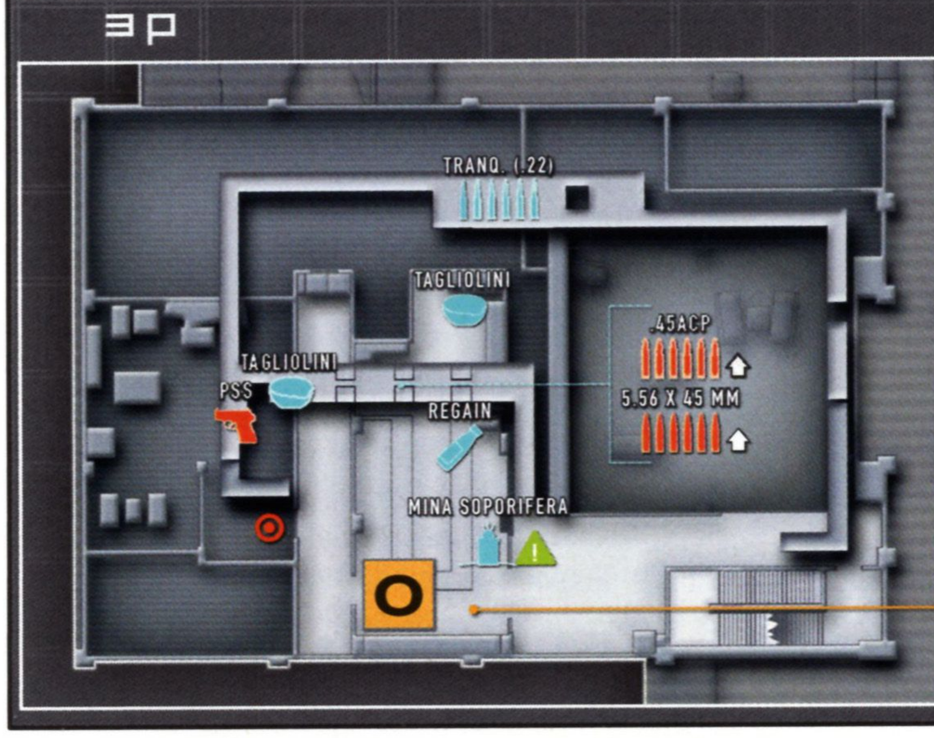


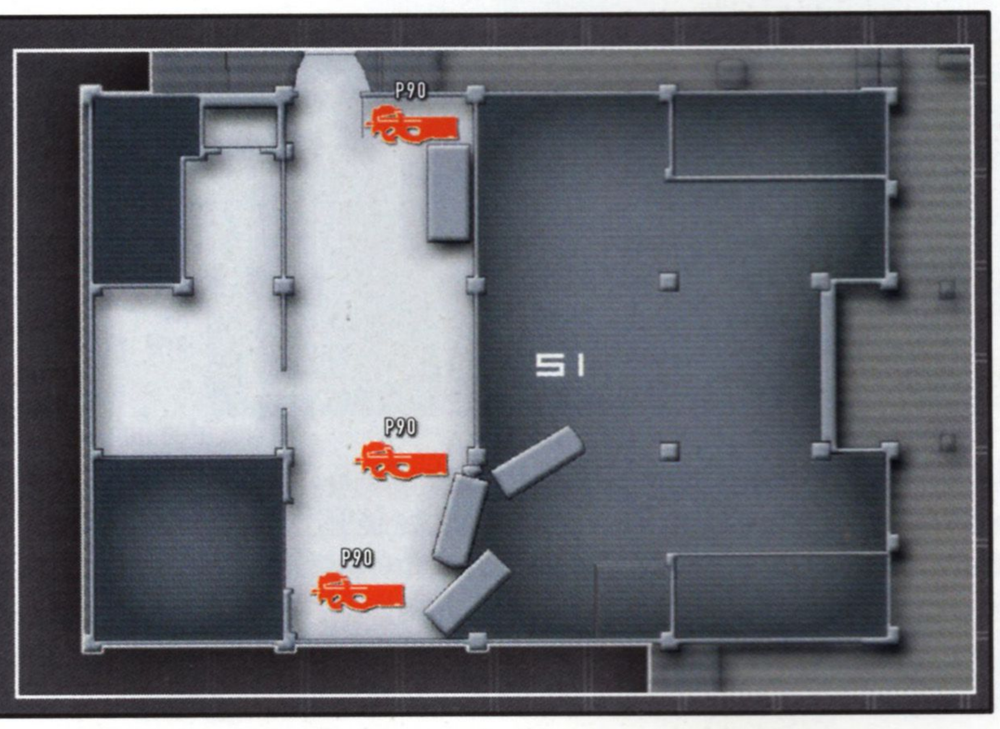
1p

2p



3p





N La furtività non è una questione primaria nel Palazzo degli Albori, per cui non preoccuparti di quanto rumore fai. Tuttavia, l'intero edificio è disseminato di trappole, alcune delle quali nascoste piuttosto bene. Devi fare particolare attenzione, dal momento che gli esplosivi non vengono rilevati dal Solid Eye. In alternativa, puoi ricorrere alla visione notturna per localizzarli con più facilità. Puoi raccogliere senza alcun rischio tutti i tipi di esplosivi disinnescandoli con il Metal Gear Mk. II o strisciando oltre. Tutte le trappole disinnescate in questa maniera vengono aggiunte automaticamente all'inventario di Snake (Nota: la trappola a raggi infrarossi situata in uno dei corridoi non può essere disattivata. Lasciala stare per ora).

Il tuo obiettivo si trova al 3P. Non è difficile arrivarci, anche se alcuni percorsi sono bloccati. Usa le scale all'estremità nord est dell'edificio per raggiungere il 2P, quindi dirigiti verso le scale nell'angolo sud est per procedere verso il 3P. Una volta lì, entra nel bar e raccogli tutto ciò che vuoi. Imbocca il corridoio successivo per attivare il prossimo filmato. Prima di farlo però, prepara un paio di armi adatte...

O I Soldati Haven attaccheranno immediatamente al termine del filmato. I colpi alla testa risultano particolarmente efficaci, così come con tutti i nemici umani. Se punti a terminare il gioco senza uccidere nessuno, ti farà piacere sapere che i dardi anestetici dell'Mk. 2 funzionano alla perfezione contro i soldati. Mira alla testa da dietro il bancone del bar (o, se preferisci, di fianco, da posizione sdraiata) finché non avrai eliminato il primo gruppo. Segui la squadra Rat Patrol al piano di sotto una volta che la strada è libera.

P Preparati ad affrontare un altro gruppo di nemici appostati sul bancone di fronte una volta raggiunto il 2P. Quando la squadra Rat Patrol si sposta nell'area ristorante, fa' attenzione a non rimanere indietro. Il tuo gruppo ora verrà attaccato da entrambi i lati (dall'area che hai appena lasciato e dalla cucina davanti). Per proteggerlo al meglio, è consigliabile neutralizzare per primi i Soldati Haven che attaccano alle spalle, prima di seguire i tuoi compagni nell'area ristorante. Se rimani basso, sporgendoti solo per aprire il fuoco quando hai la visuale libera, ti accorgerai che Meryl e la sua squadra fanno un ottimo lavoro nel ripulire la strada davanti (o, quantomeno nell'attirare l'attenzione lontana da te). I tuoi nemici di solito rimarranno all'interno della cucina, ma è comunque prudente osservare il radar Solid Eye – potresti essere attaccato da un ingresso diverso.

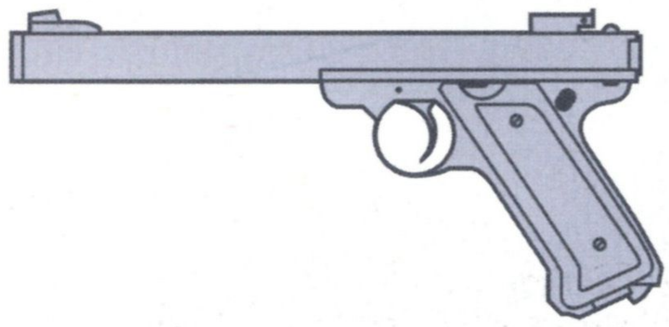
Q Una volta raggiunto l'1P, i Soldati Haven ti attaccheranno da entrambi le balconate, creandoti più di un grattacapo. Rimani abbassato e neutralizza prima un paio di quelli posizionati al piano superiore, quindi occupati di quelli sul tuo piano quando c'è meno pericolo di essere colpiti dall'alto. Anche in questo caso devi seguire la squadra Rat Patrol quando avanza.

Quando Johnny viene stordito, avvicinati a lui camminando abbassato e premi △ per svegliarlo. Questa parte del combattimento può risultare abbastanza complessa a livello Big Boss. Con dei confini così ristretti e i Soldati Haven che arrivano dalla nuova apertura creata nel muro e alle tue spalle, è difficile stabilire quale direzione difendere. Abbiamo scoperto però che il trucco è concentrarsi su un'area in particolare. Tuttavia, tieni presente che i Soldati Haven salteranno fuori dalla tromba dell'ascensore se difendi la parte posteriore, facendoti una spiacevole sorpresa quando meno te l'aspetti.

Esamina l'area intorno a te alla ricerca di superstiti, quindi segui la Squadra Rat Patrol attraverso il buco nella parete del bagno. Dopo che Johnny ha disattivato i raggi a infrarossi, esegui una capriola per saltare oltre l'apertura sul pavimento e poter raggiungere così alcuni oggetti nascosti, fra cui un lanciagranate GP30 per l'AK102. Quando sei pronto, scendi giù per continuare il combattimento.

R La battaglia al PT si svolge con Snake e la squadra Rat Patrol posizionati dietro un bancone e i Soldati Haven sull'altro lato. È più facile agire da una delle due stanze, sparando attraverso l'ingresso, piuttosto che cercare di colpire i nemici da una scomoda posizione sdraiata Fa' attenzione però a non colpire i tuoi alleati mentre si muovono avanti e indietro.

Quando l'ultimo dei Soldati Haven muore, puoi concederti il lusso di tirare un grosso sospiro di sollievo. Scendi nei sotterranei attraverso la tromba dell'ascensore, raccogli gli oggetti che trovi laggiù e sali sulla rampa di detriti per proseguire.



SEGRETO: BAMBOLA FROG SOLDIER

Se riesci a sconfiggere i Soldati Haven senza ucciderne nemmeno uno, puoi trovare l'esclusiva bambola Frog Soldier nel Garage del Palazzo degli Albori (l'ultima sezione prima di proseguire per l'area Mezzaluna Meridiana). Vincere la battaglia con la sola pistola Mk. 2 è un'impresa degna di nota e, per questo, tutt'altro che semplice. La bambola Frog Soldier apparirà sul ponte superiore del Nomad in tutti i filmati di briefing successivi.

FLASHBACK: I PATRIOTS

Organizzazione risalente, con ogni probabilità, agli inizi degli anni '70. I Patriots sono un comitato segreto ritenuto in possesso di un'influenza enorme e praticamente incontrollata (definita da alcuni teorici, "controllo") sui governi e sulle principali società mondiali.

FLASHBACK: MERYL SILVERBURGH

Figlia di Roy Campbell, Meryl ha conosciuto (e aiutato) Snake durante l'incidente di Shadow Moses. In seguito si è arruolata in un'organizzazione dedita al controllo delle Compagnie Militari Private ed è stata nominata a capo della squadra Rat Patrol 01, un'unità speciale composta da lei, Jonathan, Ed e Johnny.

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA

ISTRUZIONI PER IL GIOCATORE
ATTO 1
ATTO 2
ATTO 3
ATTO 4
ATTO 5

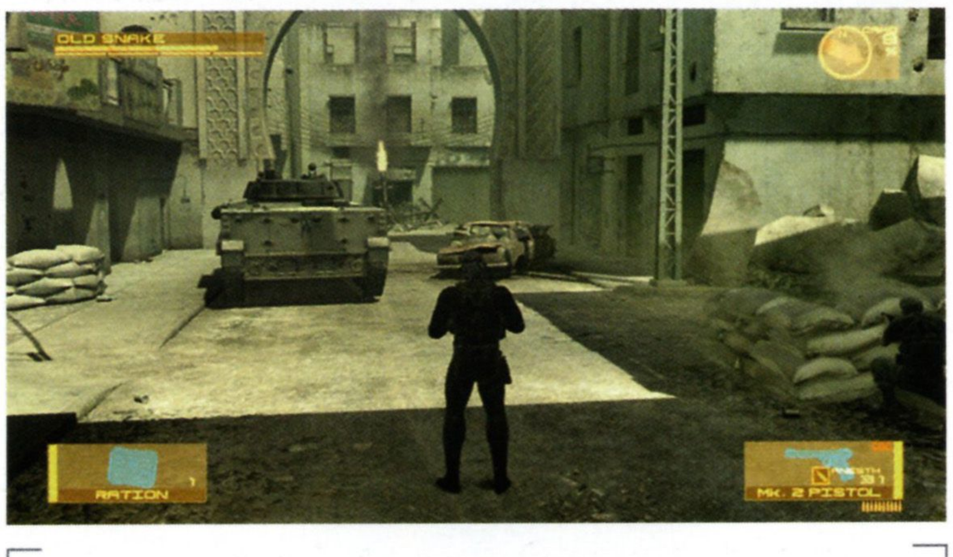
! Al 3P, leggermente spostato sulla destra rispetto all'ingresso del bar, si trova l'accesso di un condotto d'aerazione, all'interno del quale è possibile far strisciare Snake. Tuttavia, fidati, ci vuole una vita a esplorarlo in questa maniera. Usa invece il Metal Gear Mk. II per attraversarlo rapidamente e raccogliere gli oggetti qui presenti, inclusa l'utile pistola silenziata PSS. Puoi strisciare all'interno del condotto d'aerazione per tendere un'imboscata ai Soldati Haven situati al 2P durante lo scontro per fuggire, anche se si tratta di una mossa che ci sentiamo di suggerire solo ai giocatori più esperti.

Tutta la serie *Metal Gear Solid*, in particolare *MGS4*, contiene numerosi riferimenti a *Policenauts*, un'avventura di Hideo Kojima datata 1994 che, purtroppo, non è mai stata distribuita ufficialmente al di fuori del Giappone. Ad esempio, Ed e Jonathan si chiamano come i due protagonisti principali del gioco e anche i nomi Meryl Silverburgh e FOXHOUND furono usati per la prima volta in quell'occasione.

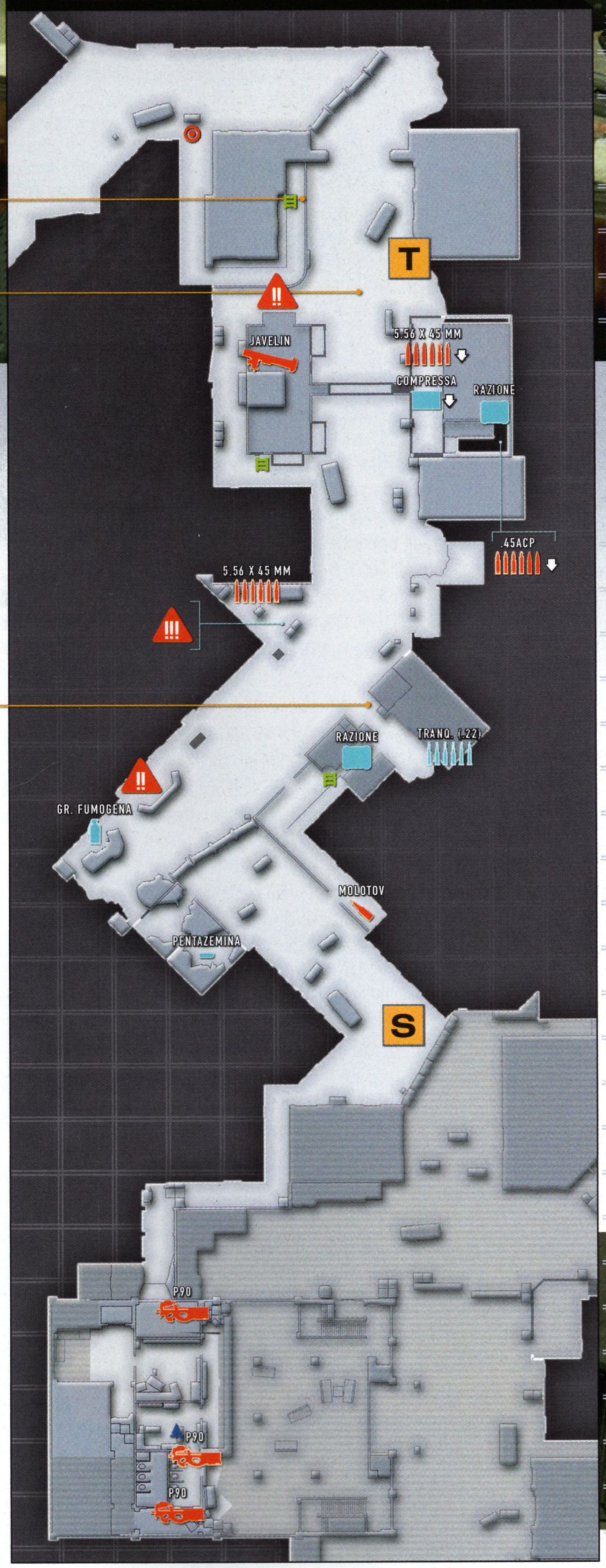
8. MEDIO ORIENTE | MEZZALUNA MERIDIANA

Ci sono due possibili uscite da quest'area. La prima è una scala che porta al balcone raffigurato sopra, ed è sempre disponibile (anche se sorvegliata). Per distruggere la barricata e aprirti il secondo sentiero, dovrai scortare e proteggere il carro armato. Anche se eliminare le truppe CMP lungo la strada aiuta i miliziani, devi fare attenzione ai soldati dotati di armi anticarro che appaiono negli edifici vicini.

Mezzaluna Meridiana è una piccola area, teatro di un feroce scontro. A prima vista, le possibilità di passare inosservato sembrerebbero scarse, dato che le due fazioni in lotta si scambiano colpi dai lati opposti della strada, ma non è così. Una volta che i miliziani gettano nella mischia il loro carro armato puoi strisciare in tutta sicurezza lungo il lato destro della strada.



Quando il carro armato si ferma verso la fine della strada, la tua missione è terminata; non puoi far nulla per salvarlo, dunque mettiti al riparo e fai fuori i soldati CMP rimasti. Quando si alza il grido di vittoria, puoi esplorare l'area alla ricerca di oggetti, prima di avanzare verso la prossima zona.



ISTRUZIONI: CASSONETTI

Snake può nascondersi o ripararsi all'interno dei cassonetti (premi △ per entrarci). Tieni premuto ✥ o inclina il controller wireless SIXAXIS™ verso l'alto per sbirciare all'esterno. Se hai equipaggiata un'arma a una mano, puoi premere L1 per sollevare il coperchio per prendere la mira in modalità in prima persona. Premi R1 per sparare. Per uscire dal cassonetto, premi di nuovo △.

Per quanto utili, i cassonetti rendono Snake maleodorante . Uscendo da uno di essi, il nostro eroe verrà circondato da uno sciame di mosche mentre si muove. Inoltre, la puzza farà salire il livello di Stress di Snake, rendendolo più vulnerabile alla vista dei soldati CMP. Per eliminare sia la puzza che le mosche, cambia abito temporaneamente (se possibile), o trova un posto tranquillo dove rotolarti per rimuovere il grosso dello sporco. L'acqua ha un effetto immediato, ma si trova raramente. Se contatti Otacon via Codec quando Snake è ricoperto di sporcizia, puoi ascoltare un paio di conversazioni opzionali.

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA

ISTRUZIONI PER IL GIOCATORE
ATTO 1
ATTO 2
ATTO 3
ATTO 4
ATTO 5

STRATEGIE ALTERNATIVE

Se decidi di supportare l'attacco della milizia alla barricata CMP, sarebbe meglio avere disponibili un'arma di precisione. Se hai raccolto l'M14EBR nell'area del Centro Città, è arrivato il momento di usarlo. In caso contrario, l'M4 Custom dovrebbe bastare. Qualunque arma usi, meglio passare alla modalità di fuoco con colpo singolo per avere una maggiore precisione (premi R2 per richiamare il menu delle armi e premi △ per cambiare modalità). Se hai tendenze pacifiste, puoi usare anche la pistola Mk. 2, ma ricordati che le truppe CMP riprendono conoscenza durante la battaglia e ciò potrebbe creare qualche grattacapo.

Dopo l'arrivo del carro armato, dirigiti verso l'apertura alla tua destra, quindi raggiungi l'uscita che conduce in strada strisciando. Da qui puoi far fuori in tutta sicurezza le truppe CMP sul lato opposto della strada. Quando vieni raggiunto dal carro armato, cerca di seguirlo rimanendo sul marciapiede di destra e facendo attenzione a non avvicinarti troppo, se non vuoi morire all'istante restando schiacciato.

Quando il carro armato raggiunge la curva, osserva la finestra dell'edificio alla tua sinistra che dà sulla strada. Apparirà un soldato CMP con un lanciamissili Javelin; eliminalo velocemente con un colpo alla testa per impedirgli di mirare. Volgi immediatamente lo sguardo alla casa diroccata sul lato destro della strada, dove apparirà un altro soldato armato di Javelin. Dovrai agire di nuovo velocemente per impedirgli di sparare.

Appena il veicolo giunge in fondo alla strada farà saltare in aria il blocco stradale. Da questo punto in poi non ti servirà più. Altri due soldati CMP armati di lanciamissili appariranno al piano superiore dell'edificio accanto alla barricata distrutta. Non dovrebbe essere difficile eliminarli entrambi. A seguire, però, da una postazione nascosta a sud-est arriveranno altri attacchi da parte delle truppe CMP con missili guidati. Non puoi far nulla per salvare il carro armato, dunque allontanati prima che sia troppo tardi.

A questo punto, i rinforzi CMP cessano di arrivare e puoi eliminare gli ultimi soldati rimasti per terminare la battaglia. Prima di raggiungere la prossima zona, fai un giro sui tetti al centro di Mezzaluna Meridiana per raccogliere il lanciamissili Javelin. Questa potente arma vale attualmente ben 15.000 PD, perciò non avere fretta di equipaggiarla, per ora – ti sarà utile in seguito. Sta' attento mentre scendi a terra, dato che Snake *morirebbe* cadendo da questa altezza.

- Se provochi una fase di allerta sparando (o uccidendo) accidentalmente un miliziano durante la battaglia, non tutto è perduto. Se riesci a sfuggire alla loro ira immediata, o dai loro svariate razioni, puoi riottenere la loro fiducia eliminando qualche soldato CMP.

- Mentre Snake è sdraiato (prono o supino), ruota la visuale e premi L1 per farlo rotolare immediatamente e mirare nella direzione specificata. Questa mossa è molto più veloce della giravolta normale e può fare la differenza durante gli scontri.

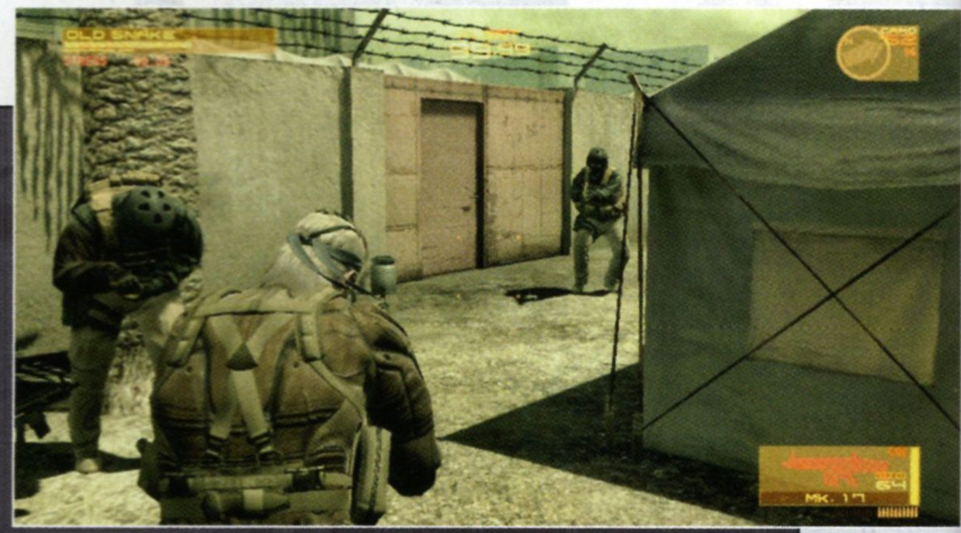
S Dalla tua posizione dopo la prima sequenza filmata, attraversa l'apertura sulla destra. Gira di nuovo a destra una volta raggiunto l'angolo e, dopo aver oltrepassato, ignorandola, l'apertura alla tua sinistra, striscia nella breccia sotto l'edificio che hai di fronte. Gira a destra quando esci dal vicolo, quindi striscia attentamente sul marciapiede, permettendo alla OctoCamo di adattarsi alla superficie una volta lì.

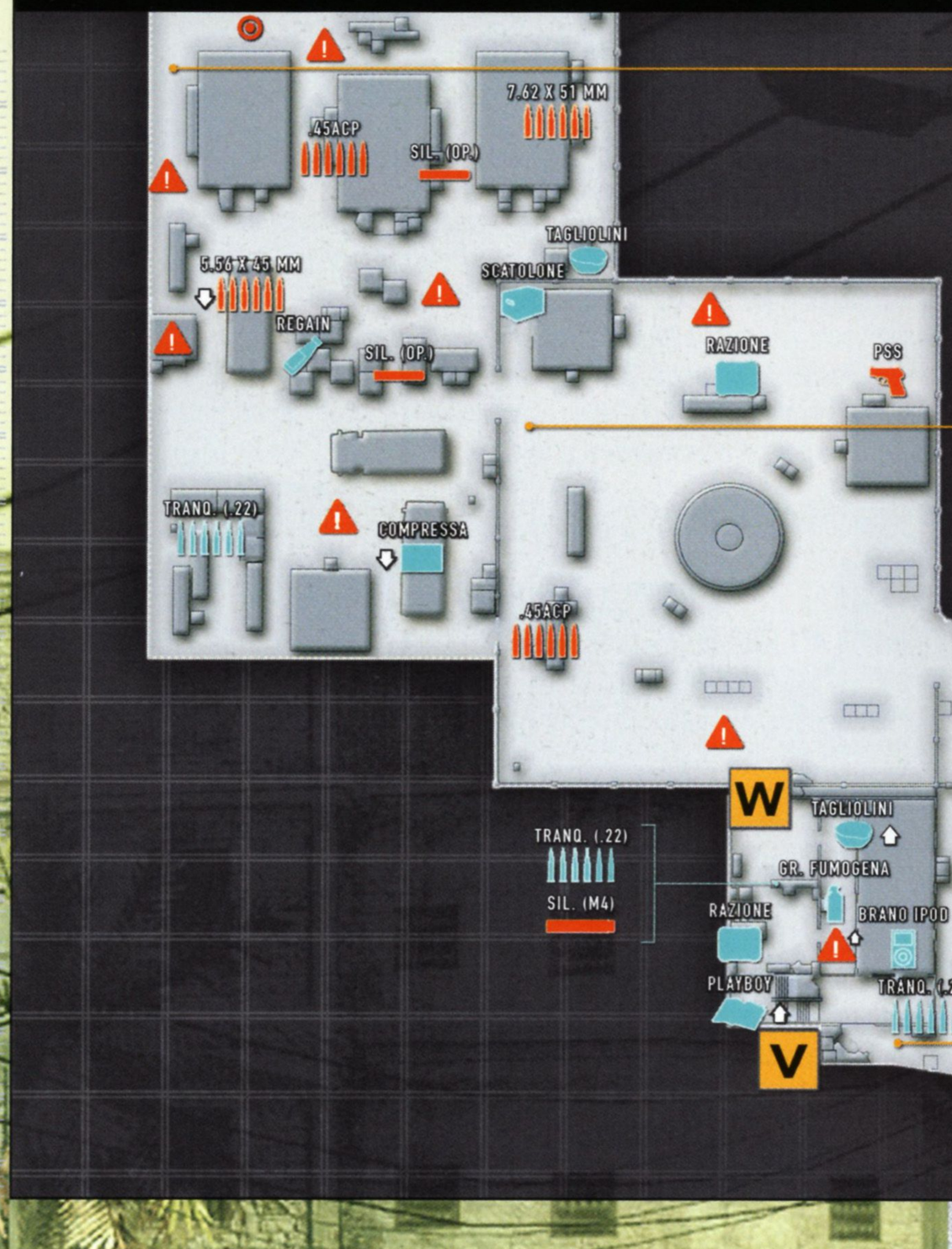
La situazione è molto semplice: i soldati CMP si trovano sul lato sinistro della strada, mentre i miliziani attaccano da destra. Il tuo compito è strisciare al fianco della milizia, cercando di rimanere più vicino possibile agli edifici da quella parte. Potrebbe non essere sempre così semplice, come scoprirai una volta raggiunto il cassonetto accanto al marciapiede più avanti. I miliziani di solito lo useranno come riparo, il che significa che dovrai aggirarlo frontalmente. Sembra rischioso, ma i soldati CMP hanno delle faccende più urgenti cui pensare.

Per il resto di questa traversata, devi solo evitare di farti schiacciare dai miliziani, fino a raggiungere l'auto bruciata prima del posto di blocco in fondo alla strada. Finché fai attenzione, non dovresti avere problemi.

T Dalla tua posizione dietro l'auto, devi raggiungere, strisciando in piena luce, la scala posta sull'altro lato della strada. Stai molto attento quando raggiungi il marciapiede e non fare inutilmente rumore, se non vuoi scatenare la reazione rabbiosa dei due soldati CMP alla tua sinistra. Giunto ai piedi della scala, ruota la visuale per controllare che entrambi ti diano le spalle. Quando sei pronto, accovacciati e premi △ per salire sulla scala. Sali lentamente fino in cima, quindi sdraiati. Percorri il balcone fino in fondo e lasciati cadere per raggiungere la prossima zona.

9. MEDIO ORIENTE | PARCO DEL MILLENNIO





Se vieni scoperto in quest'area finale, probabilmente la cosa migliore da fare è correre verso l'obiettivo, ovvero una porta rossa vicino all'angolo in fondo a destra rispetto al tuo punto d'ingresso. Tuttavia, preparati a combattere per uscire dall'Atto 1 se è in corso una fase di allerta, dal momento che i rinforzi arriveranno proprio dalla tua uscita...

Se decidi di passare attraverso l'edificio, fa' attenzione al soldato CMP di guardia all'interno. Nella piazza con la fontana al centro ci sono altri due soldati da evitare. L'area finale di questa zona, raggiungibile attraverso l'apertura nel muro, è molto sorvegliata. Se passare inosservato non è il tuo forte, meglio imbracciare un'arma davvero potente prima di entrare.

Sbrigati a raccogliere le armi lasciate dagli sfortunati miliziani per incrementare facilmente i tuoi PD, quindi segui la strada. Ci sono due soldati CMP di pattuglia che puoi affrontare o evitare, e, a seguire, altri tre dietro il blocco stradale, insieme a due torrette. È più facile passare furtivamente per la casa davanti non appena la strada svolta a destra, ma potresti anche farti largo con la forza se disponi delle armi a distanza adatte.

U

Resta sul marciapiede sulla sinistra della strada. Striscia per evitare le due pattuglie CMP; è meglio fermarsi finché non passano prima di procedere fino a una cassa di legno, davanti alla quale è spiegato il blocco stradale. Aspetta che il soldato di pattuglia ti dia le spalle, quindi avanza strisciando fino alla barriera di filo spinato. Quando il soldato si ferma, arrestati; rivelare la tua posizione ora sarebbe un grosso errore, dato che ci sono altri soldati dietro di lui, fra cui uno addetto a una torretta. Quando riprende il suo giro, striscia nell'apertura fra i due edifici a sud.

V

Entra nell'edificio con il muro rotto, evitando di fare rumore, visto che al piano di sopra c'è un soldato di guardia. Striscia con prudenza su per la scala e fermati a metà della seconda rampa. Quando il soldato CMP si dirige verso la finestra, puoi avanzare a sinistra senza farti vedere o metterlo KO in silenzio per sicurezza. In ogni caso, entra nella prima porta e, facendo meno rumore possibile, fai calare Snake attraverso il buco nel pavimento per tornare al pianoterra. Striscia mentre ti avvicini al muro rotto che porta all'esterno, in quanto ci sono due soldati di pattuglia nell'area successiva.

W

Attraversare questa sezione finale richiede calma e pazienza. Inutile aggiungere che è indispensabile strisciare e saper usare la OctoCamo con destrezza.

Osserva il soldato CMP più vicino prima di uscire e cerca di memorizzare il suo tragitto di pattuglia (una sorta di figura a otto). Aspetta che cammini alla destra della tua posizione, quindi striscia in mezzo all'erba davanti. Resta lì finché non completa un altro giro, quindi striscia dietro il grosso mucchio di legna mentre ti dà le spalle. Ignora la breccia nel muro e dirigiti invece verso la zona erbosa sulla sinistra della seconda catasta di legna. Usa la visuale per osservare il movimento dei due soldati mentre ti dirigi lì e, se necessario, fermati e aspetta.

Quando il soldato alla tua destra ti dà le spalle, striscia lentamente fuori dall'erba fino all'estremità del muro alla tua sinistra (ma non oltre), e usa la visuale per osservare un altro soldato che sopraggiunge accanto al grosso camion nell'area subito dopo. Si avvicinerà alla posizione di Snake e resterà lì per un momento prima di proseguire verso sinistra. Il suo tragitto di pattuglia è piuttosto lungo, il che ti dà abbastanza tempo per muoverti furtivamente.

Questa parte può risultare particolarmente ostica, perciò fai molta attenzione. Dopo aver controllato a destra, striscia nell'apertura verso il container grigio quasi davanti a te. Non avanzare troppo e posizionaci dietro Snake , ma assicurati che la sua testa non sporga dal lato più distante. Non muoverti e aspetta che si avvicini un altro soldato. Si fermerà due volte prima di procedere verso l'estremità sud dell'area. A quel punto striscia rapidamente intorno all'angolo sulla destra, quindi gira a sinistra dietro la tenda. Potrebbero volerci un paio di tentativi per riuscirci, ma non temere: una volta superate le difficoltà iniziali (non è facile tenere sotto controllo più pattuglie che si sovrappongono), andrà tutto liscio.

Procedi fino all'angolo del muro di cinta, quindi gira a sinistra. Dopo una breve pausa, un soldato avanzerà verso di te. Anche se puoi nasconderti nel cassonetto accanto, è meglio farlo avvicinare e metterlo KO con un colpo di Mk. 2 alla testa. Ora puoi strisciare direttamente a sud fino alla porta rossa, ma, per sicurezza, tieni d'occhio il radar/l'Anello di minaccia e tieni la visuale rivolta verso sinistra.

STRATEGIE ALTERNATIVE

Come aggiunta alla guida furtiva esistente, va detto che puoi attraversare la breccia nel muro citata al paragrafo **W** e procedere lungo il perimetro esterno per raggiungere la porta finale, ma questo sentiero, benché inizialmente semplice, può diventare particolarmente complicato una volta giunto alla torre. Per raggiungere l'uscita da lì devi tenere presenti tre tragitti di pattuglia (per non parlare del soldato di vedetta) e agire con un tempismo perfetto. Dalla catasta di legna posta nell'angolo accanto alla porta devi dirigerti verso l'uscita (prima strisciando e poi camminando accovacciato) non appena il soldato più vicino ti passa di fianco di ritorno dal suo giro. Si tratta di una strategia che ci sentiamo di consigliare esclusivamente ai giocatori più esperti, in quanto il margine d'errore è davvero esiguo.

Per coloro che preferiscono l'azione diretta, ecco alcuni casi in cui mettere KO i soldati CMP con l'Mk. 2, o con un'altra arma silenziata, può agevolare l'infiltrazione. Ricordati però che quest'area è stata progettata per favorire un approccio furtivo. Gli oggetti nell'area conclusiva del Parco del Millennio non valgono il rischio che si corre procedendo furtivamente, anche se va sottolineato che i soldati in questa zona a volte rilasciano il Masterkey per l'M4 Custom, un potenziamento dal valore standard di 30.000 PD.

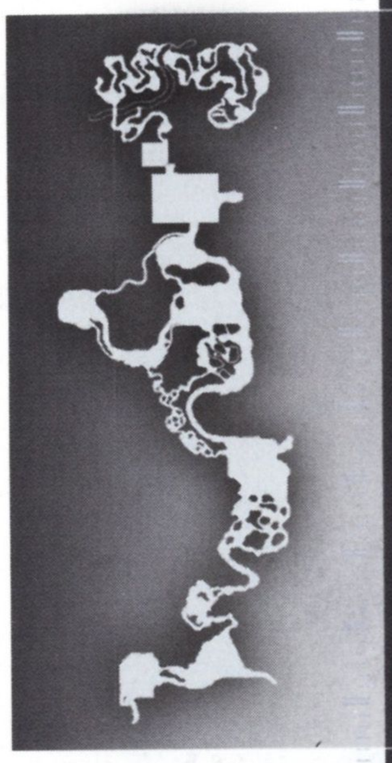
FLASHBACK: NAOMI HUNTER

Rimasta orfana, Naomi Hunter è stata allevata dallo stesso uomo che (a sua insaputa) le aveva ucciso i genitori: Frank Hunter, alias Gray Fox. Dopo che suo fratello adottivo fu sconfitto da Snake (*Metal Gear*, *Metal Gear 2*), Naomi cercò di vendicarsi iniettandogli il virus FOXDIE all'inizio della sua missione a Shadow Moses (*MGS1*). In seguito, ha fatto pace con Snake.

!

■ Puoi ottenere dei caricatori vuoti svuotando completamente quelli di un fucile o di una pistola. Questi contenitori possono essere lanciati per distrarre i nemici e spingerli ad abbandonare i loro percorsi di pattuglia o il loro posto di guardia.

■ **Aggiornamento flashback:** per non fare confusione (soprattutto se non hai giocato a *MGS2*), riassumeremo chi è Liquid Ocelot. Si tratta del corpo di Ocelot (una figura importante in tutti i capitoli di *MGS*) posseduto dallo spirito di Liquid Snake (il gemello di Solid Snake, apparentemente ucciso al termine di *MGS1*). Tutto chiaro?



1 VILLAGGIO DI COVE VALLEY

2 VILLAGGIO DI COVE VALLEY (COLLINA)

3 CENTRALE ELETTRICA

4 CENTRALE ELETTRICA (2ª PARTE)

5 STRUTTURA DI RECLUSIONE

6 PALAZZO VISTA

7 LABORATORIO DI RICERCA

8 SENTIERO MONTANO

9 PIAZZA DEL MERCATO

SUD AMERICA

ATTO 2 | SOLE SOLIDO

SEGRETO: INFORMAZIONI SULLA MISSIONE

Non appena le Informazioni sulla missione per l'Atto 2 passano a un formato multivisuale, puoi assumere il controllo del Metal Gear Mk. II ed esplorare il Nomad. I comandi in queste sequenze interattive sono molto semplici:

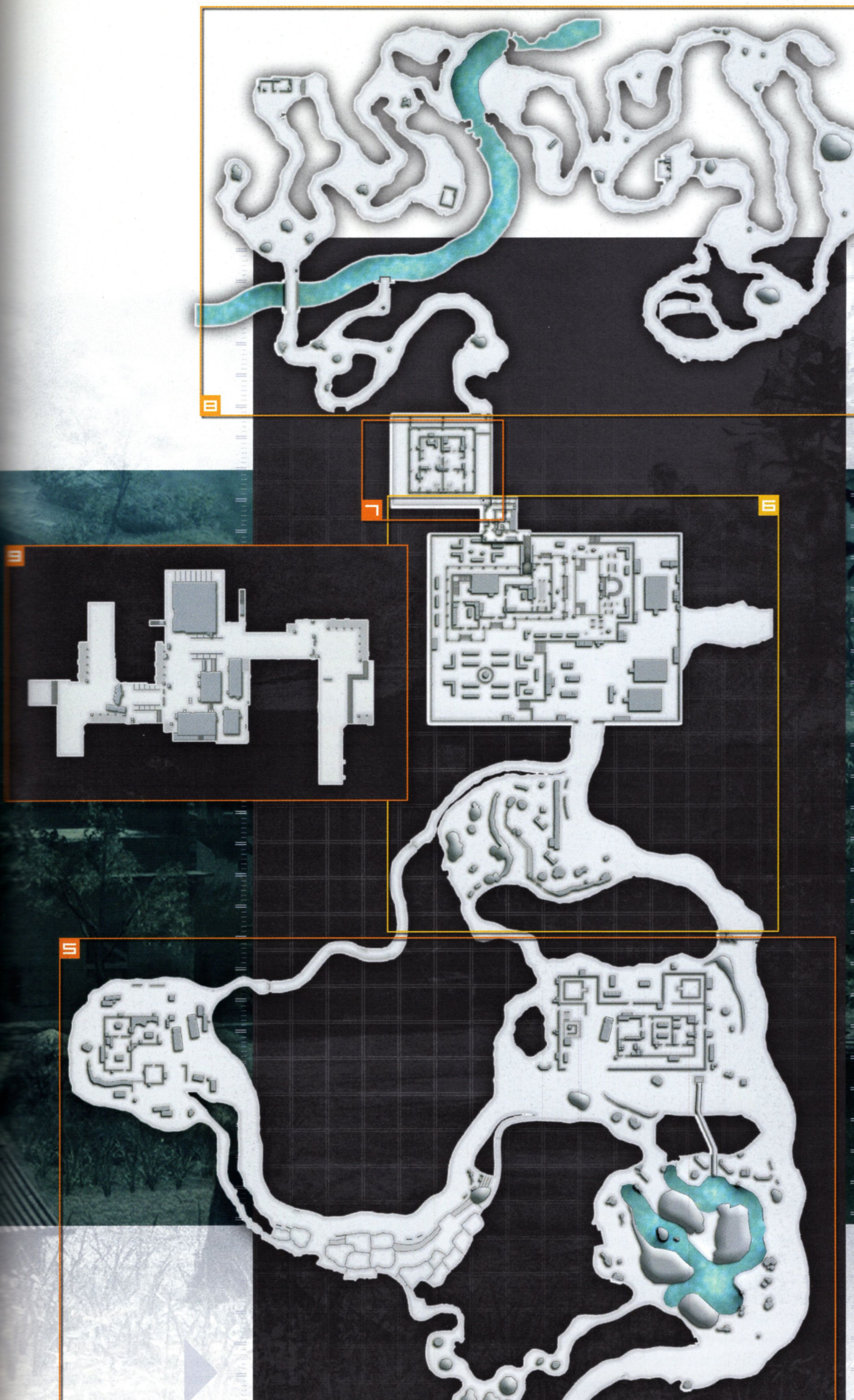
- *Premi L2 per passare alla modalità a tutto schermo.*
- *Premi △ per invertire le due finestre principali su schermo (o, in modalità a tutto schermo, per selezionare quella attiva).*
- *Premi □ per cambiare il segnale video secondario fra le visuali al piano di sopra e il controllo diretto del Metal Gear Mk. II (quello predefinito è la finestra più piccola posta nella parte superiore destra dello schermo).*

Puoi controllare il Metal Gear Mk. II allo stesso modo di come fai durante una missione, anche se certe funzioni sono disabilitate. Sul ponte inferiore, puoi trovare una batteria accanto all'elicottero e la fotocamera dietro la scrivania di Sunny. Al piano di sopra si trovano un brano iPod® , una cassa di munizioni e una ciotola di tagliolini. La batteria aggiuntiva raddoppia la durata massima dei gadget che usi sul campo di battaglia, mentre la fotocamera può essere usata per scattare foto durante le missioni. Tratteremo gli aspetti più interessanti di questo oggetto più avanti nella guida.

SUD AMERICA | MAPPA GENERALE

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA

ISTRUZIONI PER IL GIOCATORE
ATTO 1
ATTO 2
ATTO 3
ATTO 4
ATTO 5



I. SUD AMERICA | VILLAGGIO DI COVE VALLEY

Ci sono alcuni oggetti interessanti nascosti negli edifici qui, fra cui il potente fucile di precisione automatico SVD e gli esplosivi C4. Per raccogliere il primo devi rotolare attraverso l'apertura per raggiungere la piattaforma sulla quale è nascosto. Se hai difficoltà col tempismo di questa manovra, prova a premere ripetutamente Ⓐ per far aggrappare Snake prima che cada.

La scena sotto il tuo punto di partenza richiede un'azione furtiva da cecchino, ma dovrai agire in fretta, come scoprirai tu stesso se aspetti di vedere dove viene portato ciascun prigioniero ribelle.

SEGRETO: DEPOSITO DI MUNIZIONI

All'inizio della missione, attacca i soldati CMP che tengono sotto tiro un gruppo di prigionieri per accedere a un'area segreta. Se agisci tempestivamente, impedendo alle truppe CMP di uccidere i loro prigionieri (la precisione è fondamentale in questo caso), i ribelli superstiti apriranno la porta del piccolo edificio sulla sinistra rispetto alla tua posizione di partenza. Fra i sei oggetti che si trovano all'interno, ci sono la doppietta, il travestimento da ribelle sudamericano e una Muña. Quest'ultima è una pianta medicinale che aiuta Snake a prevenire disturbi causati dall'alta quota e a recuperare la psiche più velocemente una volta equipaggiata.

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA

ISTRUZIONI PER IL GIOCATORE
ATTO 1
ATTO 2
ATTO 3
ATTO 4
ATTO 5

A Lo scenario iniziale del Villaggio di Cove Valley pone gli esperti di tattiche furtive di fronte a un dilemma morale: muoversi senza farsi notare, mentre i prigionieri ribelli vengono presi a uno a uno e giustiziati, o aiutarli? In questa guida descriveremo la prima situazione, evitando qualsiasi coinvolgimento.

Dalla tua posizione di partenza, striscia lungo la rampa fino al retro degli edifici. Fermati non appena raggiungi l'area alla fine della prima casa e lascia passare il soldato CMP di pattuglia. Prosegui dritto fino a giungere alla fine di una parete di lamiera ondulata, quindi ruota la visuale per guardare dietro l'angolo. C'è un altro soldato di pattuglia subito dopo, quindi aspetta che ti dia le spalle prima di strisciare nella zona erbosa. Avanza lentamente dietro le baracche di metallo, poi raggiungi il fondo. Quando il soldato nelle vicinanze si volta, dovresti riuscire a correre nella zona d'ombra subito dopo l'angolo dell'edificio davanti. Rimani molto basso qui perché di solito c'è un altro soldato sul balcone di sopra e potrebbero essercene degli altri più avanti. Quando ti danno tutti le spalle, striscia attraverso l'ombra per raggiungere l'erba, quindi segui il sentiero in pendenza.

STRATEGIE ALTERNATIVE

Guida furtiva alternativa

Per mettere in atto questa seconda strategia furtiva/senza uccisioni, dovrai acquistare il fucile di precisione Mosin-Nagant dal Negozio di Drebin. Costa ben 60.000 PD (48.000 PD il mercoledì e la domenica), ma ti tornerà utile se hai difficoltà con la guida furtiva principale.

Dopo aver equipaggiato il fucile, striscia verso il margine della zona erbosa. Il Mosin-Nagant è un fucile a ripetizione, con solo cinque dardi tranquillanti per ricarica, quindi cerca di prendere bene la mira. Hai sette bersagli da colpire e non dovrai ricaricare più di una volta. Partendo dall'alto:

- Il primo bersaglio è il soldato più vicino a te che dovrebbe trovarsi accanto all'edificio appena di fronte (o sopraggiungere da esso).
- Dietro di lui, in fondo alla fila di edifici, un soldato CMP accorrerà per controllare. Colpiscilo subito con un dardo.
- Ora occupati dei due soldati CMP a guardia dei prigionieri ribelli. Se sarai veloce non avranno il tempo di reagire.
- Un soldato aprirà la porta uscendo dalla casa sotto di te. Può fare molto male ai prigionieri, perciò sbarazzati di lui in fretta.
- Il tuo penultimo bersaglio si trova a nord-est, e a questo punto dovrebbe sparare ai ribelli da una posizione vicina all'edificio danneggiato dal fuoco. Usa lo zoom (◘ e ◘) per eliminarlo facilmente.
- Infine, volgi lo sguardo a nord per trovare l'ultimo soldato CMP. Agisce sempre per ultimo fra quelli situati qui e ora dovrebbe sparare ai ribelli, avvicinandosi a uno dei suoi colleghi abbattuti, oppure continuare la sua pattuglia come se niente fosse dietro la fila distante di case. Non dimenticarti di lui in quanto basta un solo soldato per mettere in allarme tutti gli altri e rovinare i tuoi piani.

Completando questo tiro a segno in maniera rapida e ordinata, non incapperai in alcuna fase di cautela. Per qualche motivo, le truppe CMP sembrano più confuse che allarmate mentre i loro colleghi cadono a terra esangui. Prova però a usare un fucile da cecchino standard e cambieranno radicalmente il loro atteggiamento.

A livello Difficile Big Boss dovresti avere appena il tempo per raccogliere gli oggetti più preziosi all'interno degli edifici (fra cui il contenuto del deposito munizioni aperto dai prigionieri) prima che i soldati CMP inizino a risvegliarsi. Nel frattempo, i ribelli che hai liberato attaccheranno le guardie sulla collinetta.

Impiego aggiunto della forza bruta

Se non sei contento finché non hai scatenato il caos, puoi usare un fucile da cecchino standard (l'M14EBR è molto efficace per questi lavori dalla media distanza). I bersagli da colpire sono pressoché gli stessi descritti nella Guida furtiva alternativa, anche se c'è una grossa differenza: l'uso della forza bruta innescherà quasi subito uno stato di Cautela con conseguenti reazioni diverse da parte dei soldati, anche se hai equipaggiato un silenziatore. I rinforzi arriveranno dal fianco della collina, dunque preparati ad affrontarli.

FLASHBACK: VAMP

Alleato di Solidus durante l'incidente sulla Big Shell, Vamp ha ucciso Emma, la sorella di Otacon (*MGS2*). Apparentemente vittima di un colpo accidentale alla testa (il proiettile era destinato a qualcun altro), resta un mistero come sia riuscito a sopravvivere.

FLASHBACK: **SOLIDUS**

*Noto col nome di George Sears durante il suo mandato di presidente degli Stati Uniti, Solidus, terzo prodotto segreto del progetto Les Enfants Terribles, ha provocato l'incidente di Shadow Moses per sfuggire ai suoi padroni, i Patriots (**MGS1**). Responsabile in seguito dell'attacco terroristico sulla Big Shell (**MGS2**), Solidus ha scoperto prima di morire che ogni sua azione non solo era stata prevista dai Patriots, ma incoraggiata...*

FLASHBACK: **ROSEMARY**

*Rosemary (o semplicemente Rose) è l'ex ragazza di Raiden, il protagonista principale di **Metal Gear Solid 2**. I due si separarono dopo l'incidente sulla Big Shell e ora Rose convive (non senza aver dato scandalo) con Roy Campbell.*

! Guardando dalla finestra del primo edificio che superi dopo l'inizio della missione vedrai un soldato CMP all'interno che sfoglia una copia di Playboy.

I dardi tranquillizzanti non terranno a bada i soldati CMP troppo a lungo a livello Difficile Big Boss, quindi pensaci bene prima di usarli. Se ti attardi troppo in un'area dove hai addormentato dei potenziali nemici, ascolta attentamente i loro sbadigli per capire quando sono di nuovo svegli.

2. SUD AMERICA | VILLAGGIO DI COVE VALLEY (COLLINA)

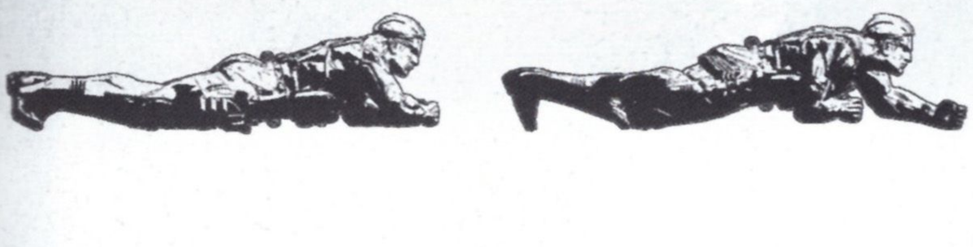
Terminata la conversazione via Codec, avanza per incontrare un gruppo di soldati ribelli. Stranamente, stanno cercando di non farsi notare dalle truppe CMP in quest'area finale senza allarmare le pattuglie. Se hai il travestimento da ribelle sudamericano, puoi usarlo ora e tentare di unirti alle loro manovre evasive. È difficile, ma molto gratificante in caso di successo.

Strisciare sulle terrazze (delle specie di "gradoni") della collina è un'ardua sfida. Per facilitarti la vita, prima di provarci libera i ribelli in modo che attacchino i soldati CMP di pattuglia. Per evitare qualsiasi frustrazione, sappi che c'è un livello (raffigurato qui) dove l'unico sentiero per salire si trova sull'estrema sinistra. Una volta raggiunto il passaggio in cima supererai un checkpoint.

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA

ISTRUZIONI PER IL GIOCATORE
ATTO 1
ATTO 2
ATTO 3
ATTO 4
ATTO 5

B Rimani nell'ombra davanti alla parete rocciosa e segui il sentiero fino a individuare un soldato CMP di pattuglia in alto; fermati dove finisce l'erba e lo vedrai arrestarsi molto vicino alla tua posizione. Quando si gira per procedere dall'altra parte, seguilo con attenzione. Assumi rapidamente una posizione accovacciata e sali sulla prima terrazza alla tua sinistra, quindi avvicinati alla prossima sporgenza dato che il punto cui devi mirare si trova di fronte a un recinto di legno con un albero davanti. Quando il soldato CMP di pattuglia torna indietro e supera la tua posizione, accovacciati di nuovo e premi △ per arrampicarti sulla prossima sporgenza. Avanza strisciando nell'erba.



C Non farti spaventare dalle grida improvvise "Abbiamo il contatto!" e "Abbiamo compagnia!" dal momento che si riferiscono ai tre soldati ribelli che attaccano dalla posizione sopra di te. Cerca di rimanere lucido e striscia immediatamente in mezzo all'erba fino a raggiungere due sporgenze basse; ciò riduce le probabilità che il soldato che hai superato poco prima inciampi accidentalmente su Snake mentre combatte i ribelli. Anche se non devi lasciarti coinvolgere, mira con l'Mk. 2, o un'altra arma silenziata a scelta, alla sua testa finché il pericolo non cessa. Se il soldato CMP si avvicina troppo, neutralizzalo. Non è la situazione ideale (aumenta il rischio di essere scoperti), ma è meglio che innescare una fase di allerta.

Se sei fortunato, l'attacco a sorpresa dei ribelli eliminerà almeno un soldato CMP in quest'area. Fermati e guardati intorno prima di salire le due sporgenze che portano alla prossima terrazza; è meglio aspettare che il soldato alle tue spalle (se è ancora cosciente o vivo) si avvicini e si allontani di nuovo. Sali sulle due sporgenze e striscia dritto nell'erba alla tua sinistra. Aspetta che il soldato davanti a te si allontani (consulta il radar del Solid Eye se non riesci a vederlo), quindi arrampicati sulle due sporgenze alla tua sinistra, accanto alla grande parete rocciosa. Striscia nell'erba dietro il masso e fermati finché il soldato di pattuglia su questo piano arriva dall'altro lato, prima di girarsi e allontanarsi.

Arrampicati velocemente sulla sporgenza alla tua sinistra, quindi nasconditi nella grossa zona erbosa davanti. Quando il soldato alla tua destra ti dà le spalle, avanza fino a essere quasi in parallelo alle casse sulla sinistra, continuando a rimanere completamente nascosto dall'erba. Fare una corsa per raggiungere la prossima sporgenza senza disturbare la guardia di sotto è estremamente difficile, dunque, anche se i puristi dell'azione furtiva potrebbero storcere il naso, è meglio mandarlo a nanna con un colpo alla testa della Mk. 2 che muoversi furtivamente verso il checkpoint in cima.

D Se hai optato per l'approccio furtivo, c'è la possibilità che i ribelli nascosti non prendano molto bene il fatto che Snake strisci alle loro spalle. Nella migliore delle ipotesi reagiranno con sgomento, il che disturberà i loro progressi, aumentando le probabilità di essere individuati. Questa è la situazione più comune. Nel peggiore dei casi, potrebbero aprire il fuoco su Snake scambiandolo per un nemico.

Meglio rimanere bassi e seguirli a distanza di sicurezza, almeno all'inizio. Costeggia le rocce verso destra fino a raggiungere una specie di curva, e attendi in posizione sdraiata. Prepara l'Mk. 2. Quando un soldato CMP si avvicina all'apertura fra le rocce davanti, aspetta che si faccia avanti e colpiscilo con un dardo alla testa (per fortuna, ciò di solito viene notato dai ribelli, che in seguito eviteranno di attaccare Snake, anche se potrebbero averlo fatto in precedenza).

Avanza rapidamente, rimanendo basso in mezzo all'erba, e striscia oltre il soldato ribelle posizionato sulla sporgenza a destra. Quando è girato, puoi provare ad avvicinarti alle sue spalle camminando accovacciato. L'uscita dalla zona si trova a pochi passi da lì.

STRATEGIE ALTERNATIVE

Guida furtiva alternativa

Proseguendo la nostra strategia alternativa, segui il sentiero indicato nella guida principale per giungere in cima alla collina. Stavolta però l'attacco dei ribelli dovrebbe aver ucciso almeno due dei soldati CMP di pattuglia, il che rende la scalata molto meno pericolosa.

Dopo il checkpoint, potrai ottenere un secondo beneficio per aver salvato i prigionieri: equipaggia il travestimento da ribelle sudamericano per goderti un esilarante esercizio di infiltrazione stile vecchia scuola. Avvicinati ai ribelli quando si fermano e osserva i segnali a mano del soldato in testa al gruppo. Segui i due uomini sulla sinistra e passa da un nascondiglio all'altro come fanno loro, cercando sempre di non fare rumore. Ci sono diverse soste da fare e, dal momento che abbiamo notato notevoli differenze di partita in partita, i suggerimenti migliori che possiamo darti sono controllare la visuale per assicurarti di essere sufficientemente nascosto e rimanere incollato ai tuoi compagni. Infine, cerca di non occupare troppo spazio visto che se il tuo uso sconsiderato di un nascondiglio prezioso costringe uno dei ribelli a stare allo scoperto, ne subirai le conseguenze. Avanzare (*senza* OctoCamo) evitando che tu o i ribelli mettiate in allarme le truppe CMP non è un compito semplice, dunque prenditi pure il tempo per festeggiare una volta che ci riesci.

Impiego aggiunto della forza bruta

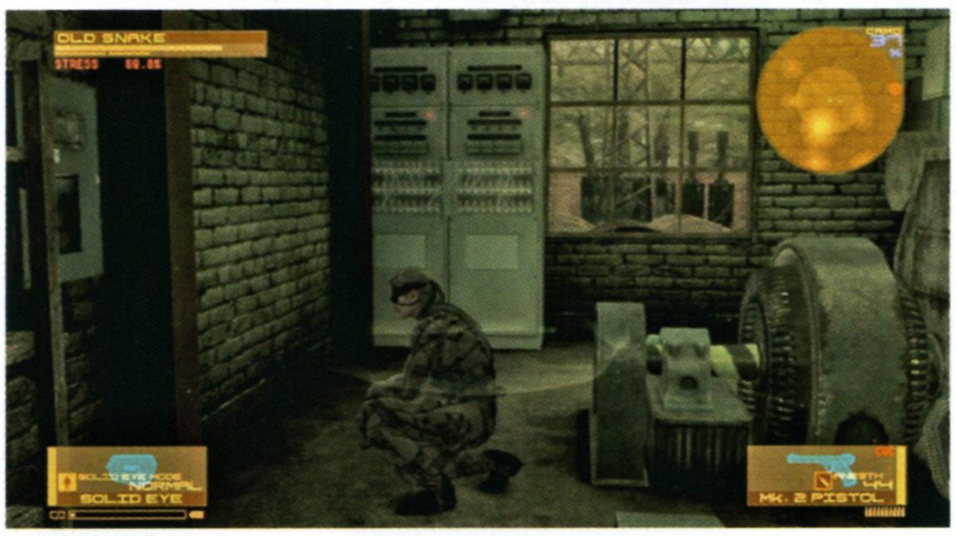
Farsi strada con la forza lungo le terrazze della collina è molto più complicato quando ci sono i rinforzi CMP provenienti dall'alto, dunque, se possibile, meglio non far scattare una fase di allerta. Lo stesso discorso vale per l'area dopo il checkpoint visto che anche in questo caso le cose potrebbero complicarsi in presenza di un ulteriore gruppo di soldati CMP in arrivo dall'uscita della zona. Se però hai recuperato la doppietta dal deposito di munizioni segreto di prima, questo luogo rappresenta un buon territorio di caccia, a patto di non preoccuparti per il numero dei nemici.

!

- Tentare di seguire i soldati ribelli da vicino dopo il checkpoint non sembra funzionare, a meno che tu non abbia il travestimento da ribelle sudamericano in quanto le loro reazioni alla vista di Snake interrompono il ritmo dei movimenti ben coordinati fra una copertura e l'altra, rendendo quasi inevitabile l'essere scoperti.
- Se l'indicatore della psiche di Snake è basso, usa la Pentazemina per calmare immediatamente le sue mani, soprattutto se devi usare un fucile di precisione mentre il nostro soldato si trova in condizioni tutt'altro che smaglianti.

3. SUD AMERICA | CENTRALE ELETTRICA

Assisterai a una lunga sequenza filmata non appena ti avvicini allo Stryker arrugginito nell'angolo nord-ovest della mappa, fuori dal perimetro della Centrale Elettrica, seguita da un checkpoint.

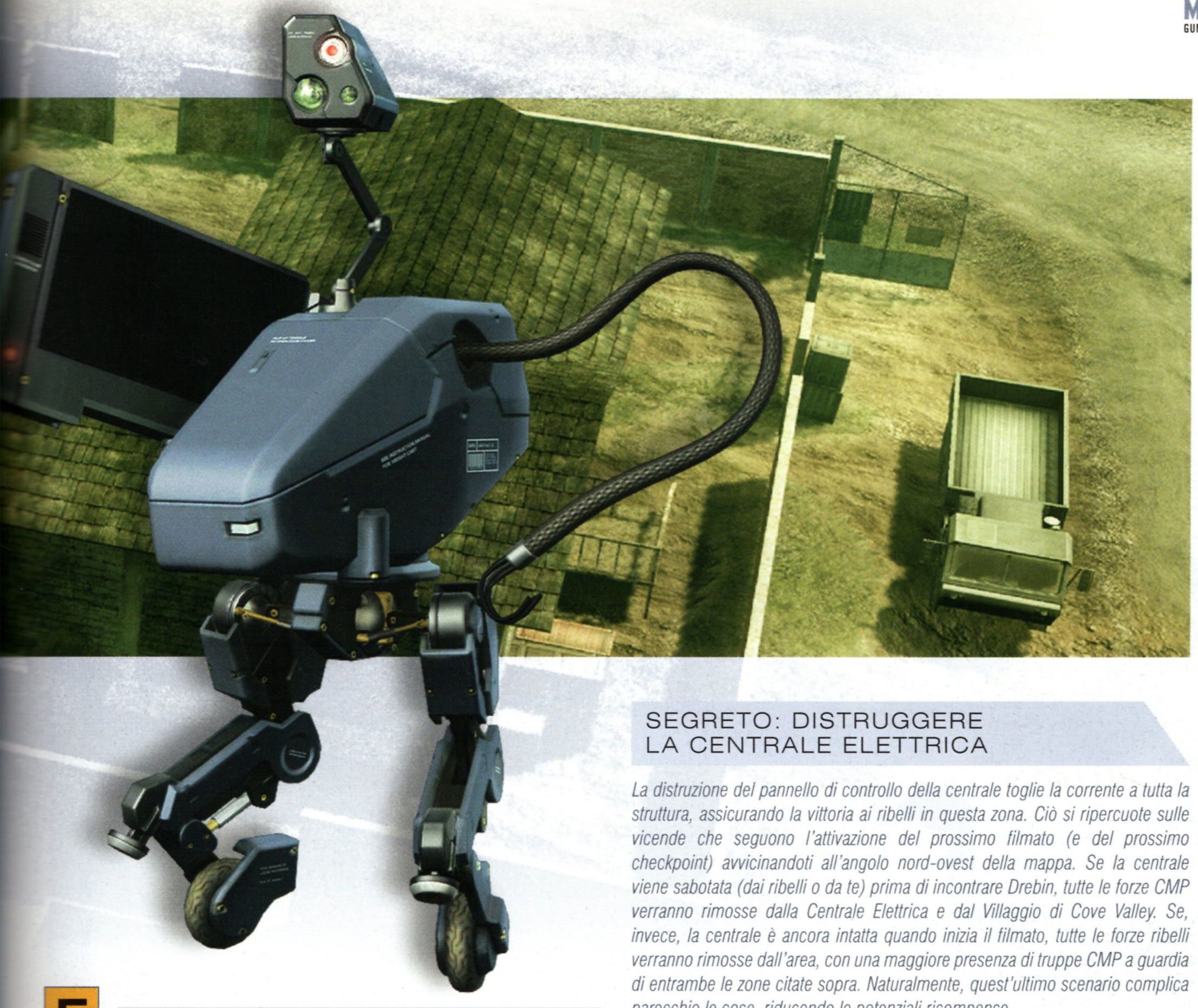


Ci sono alcuni oggetti utili all'interno degli edifici, dunque vale la pena dare un'occhiata dall'ingresso sul lato est che di solito fornisce la visuale migliore. Se è sorvegliato dai soldati, puoi nasconderti sotto il camion vicino finché non se ne vanno, oppure puoi neutralizzarli in silenzio. Già che ci sei, ricordati di distruggere il pannello di controllo qui raffigurato.

Ci sono due modi per avvicinarsi alla Centrale Elettrica. Puoi procedere dritto cercando di aggirare le mitragliatrici CMP di fronte alla parete sud, o dirigerti verso destra per accedere alla zona collinare. L'ultimo sentiero ti porta nella zona presidiata dai soldati nemici, ma salire fin lassù ti permette di eliminare i due cecchini CMP che terrorizzano i ribelli di sotto, oltre a offrire un'eccellente visuale del campo di battaglia.

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA

ISTRUZIONI PER IL GIOCATORE
ATTO 1
ATTO 2
ATTO 3
ATTO 4
ATTO 5



E

Striscia lungo il sentiero accanto alla parete rocciosa sulla sinistra quando i ribelli iniziano il loro attacco. Da lì, avanza verso l'ombra sotto la roccia sospesa, cercando di non attirare l'attenzione dei cecchini CMP. Segui il sentiero stretto davanti fino a raggiungere una zona erbosa. Fermati qui e osserva la battaglia. Come puoi vedere, i soldati CMP stanno rastrellando l'area di fronte alla Centrale Elettrica con una raffica di colpi sparati da due postazioni mitragliatrici fisse. Per evitare di essere colpito da un proiettile vagante, segui, strisciando, il sentiero sulla destra fino a un tronco abbattuto; dovrebbe fornirti sufficiente copertura. Striscia sull'erba alla destra non appena hai via libera.

F

Se osservi il terreno antistante, noterai delle zone d'erba fra i due alberi. Devi strisciare attentamente attraverso quest'area fino a raggiungere il secondo albero. Fermati e osserva i soldati CMP. Dovrebbe essercene uno (forse due) sul lato est della Centrale Elettrica, non molto distante dalla tua posizione. Uccidendoli, verranno rimpiazzati dai rinforzi provenienti dall'interno della centrale. La sfida consiste nello studiare attentamente la situazione e usare il radar del Solid Eye alla ricerca del momento giusto per uscire allo scoperto; se vuoi, puoi usare la Mk. 2 per accelerare questa procedura. Quando il sentiero è temporaneamente libero, striscia in avanti lungo il lato destro dei sacchetti di sabbia, fino al camion. Nasconditi per un attimo sotto di esso, quindi striscia attraverso l'apertura nel muro e gira a sinistra per salire la breve rampa di scale che porta alla centrale. Controlla la porta alla tua destra (potrebbero esserci dei soldati CMP in quella stanza), e vai a sinistra quando sei sicuro di non essere visto.

G

Ora ti trovi nella sala controllo della centrale. Di solito, adottando un approccio furtivo, puoi rimanere qui in attesa che i ribelli facciano saltare il pannello di controllo (mostrato nella pagina a sinistra), togliendo la corrente a tutta la struttura e, il più delle volte, ponendo fine alla resistenza delle truppe CMP. Se vuoi accelerare la procedura, altrimenti piuttosto lunga, puoi sabotare direttamente il pannello. Quando la strada è libera, dirigiti verso lo Stryker dietro la Centrale Elettrica per dare inizio a un filmato con Drebin. Al termine raggiungerai un checkpoint.

SEGRETO: DISTRUGGERE LA CENTRALE ELETTRICA

La distruzione del pannello di controllo della centrale toglie la corrente a tutta la struttura, assicurando la vittoria ai ribelli in questa zona. Ciò si ripercuote sulle vicende che seguono l'attivazione del prossimo filmato (e del prossimo checkpoint) avvicinandoti all'angolo nord-ovest della mappa. Se la centrale viene sabotata (dai ribelli o da te) prima di incontrare Drebin, tutte le forze CMP verranno rimosse dalla Centrale Elettrica e dal Villaggio di Cove Valley. Se, invece, la centrale è ancora intatta quando inizia il filmato, tutte le forze ribelli verranno rimosse dall'area, con una maggiore presenza di truppe CMP a guardia di entrambe le zone citate sopra. Naturalmente, quest'ultimo scenario complica parecchio le cose, riducendo le potenziali ricompense.

Distruggendo la centrale elettrica potrai inoltre accedere a un'area segreta. Dalla sala controllo, dirigiti verso il recinto subito dopo (nella sezione sud-ovest del complesso) con una grande struttura di metallo al centro. Sali la scala per raggiungere il piano superiore, quindi avvicinati a uno dei due cavi che la collegano al traliccio adiacente. Premi △ per scavalcare la barriera e attraversa uno dei cavi fino a trovarti sospeso sulla passerella sopra il traliccio; premi ⊗ per lasciarti cadere. Prima di farlo, controlla il tuo indicatore della psiche perché se è basso, l'indicatore presa di Snake si ridurrà durante l'arrampicata e potrebbe non dargli abbastanza tempo per mettersi in salvo.

Gli oggetti nascosti in quest'area segreta includono un prezioso mirino telescopico, un lanciamissili terra-aria FIM-92A e una pistola silenziata PSS, oltre a un paio di casse di munizioni. Per raggiungere la Pentazemina sulle casse alte nel retro, rotola in avanti dalle casse arrugginite vicine; da lì, puoi saltare oltre il muro per tornare alla tua posizione di partenza.

STRATEGIE ALTERNATIVE

Dato che strisciare lungo il lato est inferiore di questa zona per avvicinarsi alla centrale elettrica è piuttosto semplice, ti suggeriamo di visitare l'area rialzata a ovest solo se intendi farti coinvolgere direttamente nella battaglia.

Se vuoi provare lo scenario alternativo che si verifica dopo che i ribelli falliscono a prendere il controllo dell'area (consulta "Distruggere la Centrale Elettrica"), c'è una scorciatoia che porta all'incontro con Drebin. Una volta raggiunta la zona erbosa citata al punto E, puoi seguire un sentiero che costeggia la parte sinistra dell'area fino al lato della centrale con poche probabilità di essere scoperto, facendo però attenzione quando passi la torretta più vicina. Gettati nel fossato dopo aver girato l'angolo e avanza fino in fondo per attivare il filmato.

!

■ Se riesci a raccogliere le mitragliatrici lasciate dalle fazioni in guerra, in particolare la PKM dei ribelli e l'M60E4 usato da certi soldati CMP, ti torneranno molto utili nella prossima battaglia. C'è anche un ribelle armato con un lanciarazzi anticarro M72A3 che attacca dal lato est della base.

■ Se vai di fretta, non è necessario attendere che i ribelli sconfiggano le forze CMP, ma limitati a far saltare il pannello di controllo e a raggiungere la posizione di Drebin nella zona nord-est del complesso. I ribelli si impossesseranno dell'area prima che il gioco riprenda.

4. SUD AMERICA | CENTRALE ELETTRICA (2ª PARTE)

Esiste più di un percorso per raggiungere la prossima zona. Prendi la strada sulla destra se vuoi assistere a numerosi scontri fra le due fazioni (che, fra l'altro, coinvolgono veicoli corazzati e un elicottero). Se preferisci tenere un profilo basso, segui il sentiero sulla sinistra e gira nuovamente a sinistra una volta raggiunto il bivio in fondo.

REGAIN
PSS
COMPRESSA

TRANQ. (.22)
JAVELIN
XM8
12 GA. (MNZ VT)
TAGLIOLINI
MINA SOPORIFERA
PLAYBOY

7.62 X 54R
TRANQ. (7.62 MM)

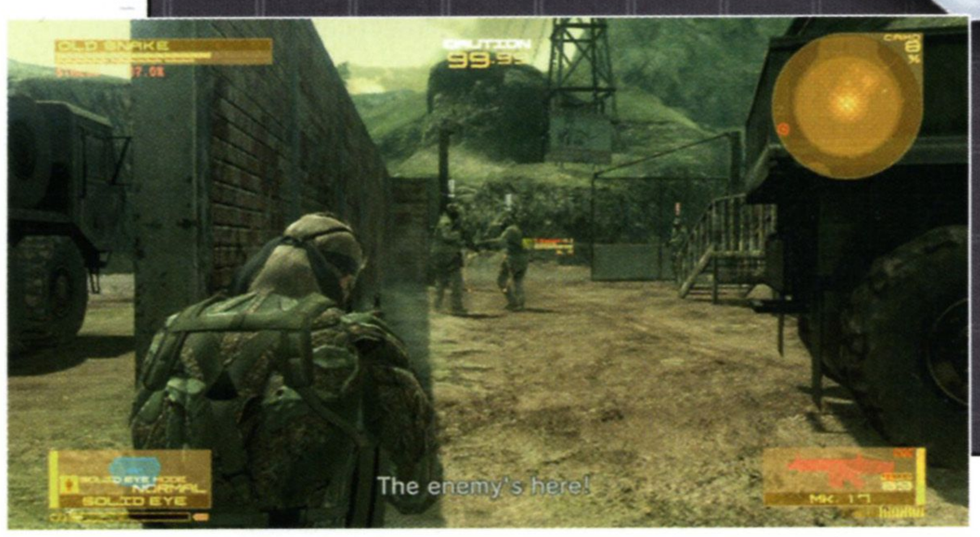
REGAIN
12 GA. (PLT 00)

H

FIM-92A
C4
RAZIONE

TAGLIOLINI
PENTAZEMINA
12 GA. (MNZ PA)
PSS

GAS SOP. REMOTO
PLAYBOY
COMPRESSA



Se i ribelli non sono riusciti a vincere la battaglia, l'intera zona pullulerà di truppe CMP. In caso contrario, non vedrai alcun segno dei soldati CMP e potrai esplorare liberamente l'area in cerca di oggetti.

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA

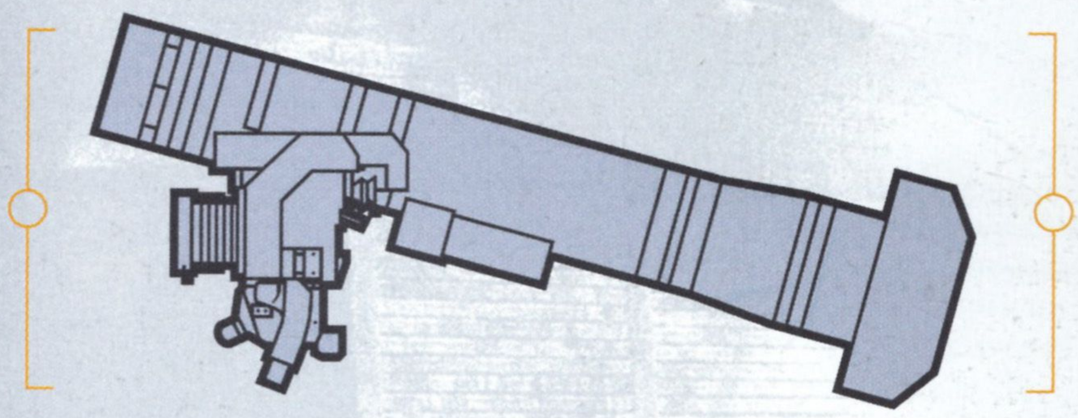
ISTRUZIONI PER IL GIOCATORE
ATTO 1
ATTO 2
ATTO 3
ATTO 4
ATTO 5

STRATEGIE ALTERNATIVE

Se hai scelto di non sabotare la centrale elettrica e di incontrare Drebin prima che i ribelli potessero accedere al complesso, dovrai strisciare oltre alcune pattuglie CMP per raggiungere la prossima zona. Ci sono due modi per arrivare alla Struttura di Reclusione in questo scenario alternativo. Le seguenti guide incentrate sulla furtività spiegano come fare senza far scattare l'allarme. Se ami sparare, nessuno ti vieta di adattare le nostre strategie per includere un po' di violenza creativa, ma ti consigliamo di usare i silenziatori. Se rimani coinvolto in uno scontro a fuoco in piena fase di allerta, ti accorgerai che la mancanza di posizioni difendibili permette ai rinforzi di circondarti più facilmente.

Uscita sulla destra (strada)

Al termine del filmato, due soldati CMP si avvicinano alla tua posizione dalla strada, dunque sdraiati e arretra leggermente per non farti scoprire. Si fermeranno per un attimo una volta raggiunte le casse davanti, prima di procedere lungo il muro ovest della centrale. Comincia a strisciare, poi alzati e cammina accovacciato rapidamente lungo la strada. Fa' attenzione al sentiero più avanti. Una volta raggiunto il recinto di legno, seguilo avvicinandoti il più possibile ai due bidoni ed equipaggia il bidone prima di avvistare la prossima coppia di soldati. Il radar del Solid Eye ti aiuterà con il tempismo. Aspetta che siano passati entrambi, ignari della tua presenza, quindi percorri il breve tratto in avanti fino alla prossima zona.



Uscite sulla sinistra (sentiero della valle)

Se fai in fretta, puoi avanzare accovacciato nell'angusto passaggio, così non dovrai aspettare che le due pattuglie CMP sulla strada si siano allontanate. Rallenta non appena ti avvicini all'ingresso, dato che troverai un soldato CMP davanti a te ad attenderti. Seguilo da distanza di sicurezza. Quando arrivi alla prima area all'aperto, girerà sulla sinistra, intorno a una grande roccia, per poi fermarsi e riprendere il proprio cammino passando accanto al secondo soldato CMP di pattuglia in quest'area.

Avanza strisciando e costeggia il muro sulla sinistra fino a raggiungere una zona erbosa dietro una catasta di legna; noterai un sentiero che si inerpica alla tua sinistra. Attendi che il primo soldato torni all'inizio dell'area e osserva attentamente il suo collega. Quando riprende il suo giro e sparisce dietro la seconda catasta di legna, striscia in avanti fino a raggiungere un'altra zona erbosa di fronte all'ingresso sbarrato di una miniera. Aspetta qui: il soldato che hai superato pochi istanti prima tornerà a breve.

Raccogli i due oggetti di fronte alla miniera (il potente fucile XM8 e un lanciamissili Javelin), quindi striscia in mezzo alla prossima zona erbosa all'ingresso del passaggio stretto (il primo sulla sinistra rispetto agli oggetti). Fai molto silenzio e attenzione in quanto c'è il rischio di essere preso alle spalle e potrebbe esserci un altro soldato più avanti.

Nella successiva area all'aperto, c'è un soldato di pattuglia fra l'ingresso vicino alla grande roccia che dovresti vedere di fronte a te e l'uscita dall'area più avanti. Il suo è un tragitto lento e in senso orario, quindi facilmente prevedibile dopo averlo osservato un attimo. Malgrado vi siano parecchi ripari che scongiurano grossi rischi di essere scoperto, la soluzione migliore è metterlo a nanna.

L'ultimo soldato CMP segue un tragitto fra le due uscite e non dovrebbe crearti problemi se ti sei sbarazzato della guardia precedente; ci sono diversi posti in cui nascondersi senza il timore che qualcuno possa colpirti accidentalmente alle spalle. Ora puoi attendere finché il percorso che hai scelto di seguire sarà libero.

H [**Nota:** se la prima cosa che vedi durante il filmato sono due soldati CMP che si avvicinano a te lungo la strada, consulta la sezione "Strategie alternative".]

Avendo distrutto la centrale elettrica, ora sei libero di esplorare l'intera zona in cerca di oggetti; puoi anche tornare indietro al Villaggio di Cove Valley se vuoi, dato che ora è sotto il controllo dei ribelli.

Quando sei pronto a muoverti verso la prossima zona, ti suggeriamo di seguire il "sentiero della valle" (quello sulla sinistra) fino al bivio in fondo. Prendi poi l'uscita sulla sinistra in quanto è la scelta migliore per chi vuole adottare un approccio furtivo, senza uccidere nessuno, né affrettarsi.

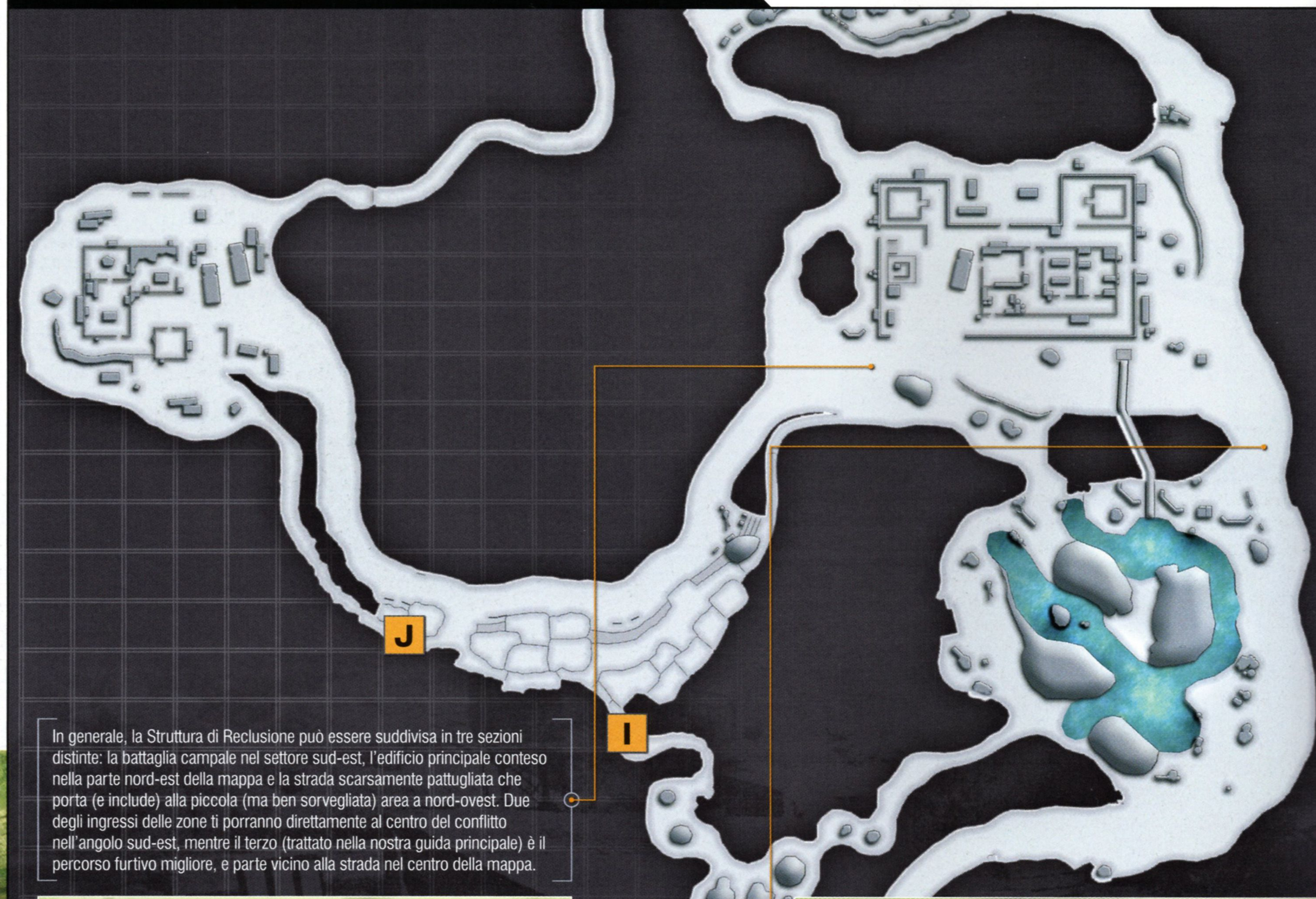
Se sei in cerca d'azione, o di una nuova sfida dopo aver terminato il gioco almeno una volta, prendi uno degli altri due percorsi possibili. Questi conducono direttamente nel cuore della battaglia nella regione sud-est della Struttura di Reclusione e sono consigliati solo se ami la confusione o vuoi mettere a dura prova le tue abilità furtive. La via principale è forse la più difficile, dal momento che inizierai da una posizione molto esposta.

!

■ Playboy non serve solo a distrarre i nemici, ma puoi usarlo anche per ripristinare la psiche abbastanza rapidamente. Equipaggialo nel menu delle armi e tieni premuti L1 e R1 come al solito. Stavolta però, invece di rilasciare i tasti per sistemare la rivista a terra, premi △ per passare all'azione di gioco in soggettiva e premi ◎ per sfogliare le pagine.

■ Puoi tuffarti attraverso le finestre basse premendo ⊗. È una delle cose meno furtive che tu possa fare, e forse proprio per questo fra le più divertenti.

5. SUD AMERICA | STRUTTURA DI RECLUSIONE



In generale, la Struttura di Reclusione può essere suddivisa in tre sezioni distinte: la battaglia campale nel settore sud-est, l'edificio principale conteso nella parte nord-est della mappa e la strada scarsamente pattugliata che porta (e include) alla piccola (ma ben sorvegliata) area a nord-ovest. Due degli ingressi delle zone ti porranno direttamente al centro del conflitto nell'angolo sud-est, mentre il terzo (trattato nella nostra guida principale) è il percorso furtivo migliore, e parte vicino alla strada nel centro della mappa.

La Struttura di Reclusione è forse l'area più vasta di *Metal Gear Solid 4*. Ci sono parecchie cose da vedere e non basta visitarla più volte per scoprirne tutti i segreti. Per questo, troverai una mappa ingrandita nelle due pagine seguenti, corredata di note, posizione di tutti gli oggetti e suggerimenti utili.

A te la scelta di come avvicinarti a questa zona. Non esiste un modo "giusto" o "sbagliato" per farti largo verso le sue due uscite se stai giocando senza un obiettivo specifico. Tuttavia, cerca di non rimanere troppo allo scoperto nel lato est della mappa dal momento che con i razzi e i mortai che martellano l'area e i proiettili che volano in abbondanza potresti restare colpito accidentalmente.

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA

ISTRUZIONI PER IL GIOCATORE
ATTO 1
ATTO 2
ATTO 3
ATTO 4
ATTO 5

I Nonostante le sue dimensioni generose, infiltrarsi all'interno della Struttura di Reclusione è sorprendentemente semplice una volta che conosci il percorso migliore da seguire. Dal punto di partenza, cammina accovacciato lungo il sentiero e scendi le prime tre sporgenze non appena gira a sinistra. Fermati dopo la terza e attendi l'arrivo di un soldato CMP di fronte a te. Quando se ne va, striscia attentamente in avanti e aspetta che esca in strada. A quel punto puoi procedere oltre e proseguire lungo il sentiero sulla sinistra (non c'è motivo per metterlo KO, dato che così facendo richiamerai l'attenzione di un altro soldato dalla strada per indagare).

J Puoi camminare accovacciato dietro la copertura della parete rocciosa fino a raggiungere un recinto di legno in cima alla salita, dove ti conviene strisciare. Prosegui fino ad arrivare a una zona erbosa di fronte a un grosso albero, quindi fermati e osserva l'area davanti. Dovresti vedere un soldato di pattuglia lungo un camion, un cecchino in una torre di guardia e (con l'aiuto del radar del Solid Eye) dovresti scorgerne un altro sulla strada, alle spalle della tua posizione. Ce ne sono altri che si muovono sulla sinistra dietro gli edifici, ma non sono immediatamente visibili.

Aspetta che il soldato che percorre il tragitto breve fra i due camion si allontani, quindi striscia lungo la discesa. Gira a destra una volta in fondo e procedi fino all'estremità della catasta di legna. Fermati qui finché il soldato di pattuglia ti si avvicina. Quando si volta, dai una rapida occhiata al cecchino nella torre di guardia (se è voltato, sei al sicuro), quindi striscia verso il camion sulla destra e nasconditi sotto di esso. Avanza strisciando quando vedi le gambe che passano alla tua sinistra e osserva a lungo la guardia nella torre in alto. Quando gira a destra, è il segnale per uscire e dirigerti, sempre strisciando, a destra, per poi nasconderti dietro un'altra catasta di legna. Voltati per controllare che non vi sia pericolo di essere preso alle spalle, dopodiché striscia in mezzo all'erba e avanza per raggiungere l'uscita della zona.

FLASHBACK: RAIDEN

Ex bambino soldato, Raiden è stato il protagonista principale (o, meglio, una "cavia") dell'incidente sulla Big Shell (*MGS2*), dove ha ricevuto aiuto da Snake e Otacon. Lasciato dalla sua ex ragazza Rosemary mentre lottava per venire a capo del suo burrascoso passato, ha salvato Sunny dai Patriots. Il suo domicilio più recente è avvolto nel mistero.

! Puoi trovare una cassa di granate chaff nell'edificio principale. Possono tornarti utili in battaglia se il tuo obiettivo è quello di non uccidere nessuno.

Vista la riserva infinita di combattenti, la Struttura di Reclusione è un buon posto per far scorta di munizioni e Punti Drebin. Tuttavia, tieni presente che i profitti in termini di PD equivalgono a circa il 10% del valore complessivo dell'arma quando uccidi il suo proprietario (e ancora meno a livello Difficile Big Boss).

STRATEGIE ALTERNATIVE

Ci sono diversi modi per raggiungere una delle due uscite della Struttura di Reclusione. Quelli suggeriti da noi sono semplicemente i più rapidi e i meno rischiosi. Nessuno ti vieta di entrare nella zona attraverso l'ingresso sulla strada dalla Centrale Elettrica nell'area sud-est e di tentare un'audace "maratona" che avrà termine all'uscita nell'angolo nord-ovest. Puoi trovare ulteriori suggerimenti (e una visuale ingrandita della mappa) in questa pagina.

Tragitto veloce senza allarmi

Partendo dalla zona d'ingresso a sud della mappa (vicino alla strada che collega i settori est e ovest), prendi la prima e destra. Tenendo d'occhio lo Stryker di passaggio, metti a nanna il soldato CMP più avanti, dopodiché puoi scendere in strada e correre verso il complesso principale. Non appena individui un soldato CMP vicino a una fila di sacchi di sabbia, comincia a strisciare (anche se a volte è possibile correre accovacciato). Prendi la prima a sinistra e attraversa l'apertura fra le rocce; puoi camminare accovacciato per un breve tratto qui per limare qualche secondo dal tuo tempo.

Una volta esaurita la copertura alla tua destra, affronterai l'ultima (e più difficile) parte di questa strategia veloce. C'è un'altissima probabilità di essere visto da un soldato CMP vicino alla tua destra, o davanti; peggio ancora, c'è una buona probabilità che altri soldati accorrano dall'uscita secondaria del complesso. Il rischio di essere scoperto è estremamente elevato, dunque, prepara un'Mk. 2 caricata al massimo e neutralizza tutti i soldati vicini con dei colpi alla testa. Aspetta un attimo per assicurarti che altri non vengano a indagare, quindi striscia brevemente (o corri accovacciato) verso l'uscita più avanti. Attraversare in fretta questa zona in modalità furtiva dovrebbe richiedere circa novanta secondi, anche se i giocatori più abili riusciranno a ottenere tempi più vicini al minuto.

La guerra infinita

Se la furtività non è il tuo punto forte, puoi farti largo attraverso la Struttura di Reclusione armi in pugno. Tuttavia, non cercare di "vincere" la battaglia dal momento che è semplicemente impossibile visto che ogni soldato CMP ucciso verrà rimpiazzato quasi immediatamente da un altro, precludendoti la possibilità di esplorare la zona alla ricerca di oggetti. Al contrario, i soldati addormentati o svenuti resteranno inattivi fino al loro risveglio o finché saranno rianimati e non verranno sostituiti dai rinforzi. Cerca di ricordarlo, soprattutto se vuoi salvare i quattro prigionieri ribelli (consulta a tergo per i dettagli).

5. SUD AMERICA | STRUTTURA DI RECLUSIONE (ANALISI DETTAGLIATA)

Settore nord-est

- La maggior parte dei soldati CMP opera all'esterno del complesso. Spesso troverai le stanze all'interno deserte entrando di nascosto dal retro. Fa' attenzione allo Stryker e al cecchino nella torre di guardia se ti avvicini all'ingresso principale.
- Le ricompense principali qui sono il fucile a pompa M870 Mod. in un deposito a nord-est e le granate chaff nell'edificio principale.
- Due soldati ribelli sono tenuti prigionieri nel piccolo deposito nell'angolo nord-est. Dopo aver messo KO la guardia all'esterno, correranno verso l'uscita più vicina. Meglio prima ripulire la strada se vuoi che sopravvivano.
- Alcuni soldati CMP in quest'area, in particolare quelli a difesa delle mura a est, lasciano cadere il pezzo XM320 personalizzato.

Settore nord-ovest

- La battaglia che infuria in questa zona non riguarda da vicino quest'area, dunque troverai i soldati CMP di pattuglia come al solito.
- Liberare i due prigionieri ribelli nella baracca può essere difficile, soprattutto se non vuoi farti scoprire. Prima di neutralizzare la guardia fuori dalla porta e avviare il loro tentativo di fuga, dovresti mettere KO almeno altri tre soldati: il cecchino nella torre, l'uomo di pattuglia sotto di lui e magari un altro che cammina lungo il fianco nord dell'edificio principale. A quel punto dovrai anche prestare la massima attenzione per gli altri soldati che verranno a indagare.
- Prendere la prima uscita qui rende la prima parte della battaglia al Palazzo Vista leggermente più facile se punti a ottenere la furtività assoluta.

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA

ISTRUZIONI PER IL GIOCATORE
ATTO 1
ATTO 2
ATTO 3
ATTO 4
ATTO 5

- Gli sconti del mercoledì e della domenica nel Negozio di Drebin terminano allo scadere della mezzanotte, ma iniziano alle 0:00 del giorno prima. Puoi sfruttare quest'ultima situazione nelle sessioni serali prolungate del martedì o del sabato.

- Liberando i quattro soldati tenuti prigionieri nella Struttura di Reclusione migliorerai i tuoi rapporti con la fazione ribelle. Inoltre, così facendo potrai contare sull'aiuto di altri due ribelli durante i combattimenti nell'area successiva Palazzo Vista.

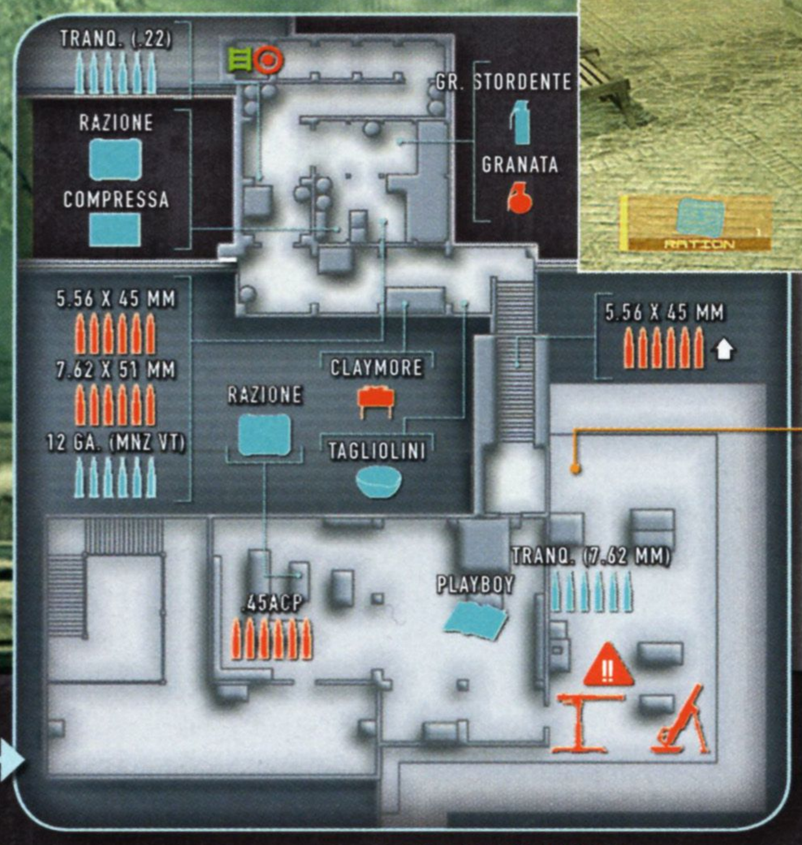
Settore sud-est

- Poco dopo aver messo piede in questa zona, sopraggiungerà un elicottero a cui farà seguito uno scontro fra le forze CMP e i ribelli. Puoi distruggere lo Stryker in fondo alla strada e l'elicottero che vola sopra la tua testa; ricorda però che quest'ultimo verrà rimpiazzato se ti attardi troppo in quest'area.

- Mantieniti sulla parte sinistra dell'area se stai cercando di avanzare furtivamente. Questo sentiero conduce al lato ovest dell'edificio principale nella parte nord-est della zona.

- Un percorso alternativo consiste nel saltare in acqua e nuotare verso il canale di scolo a nord (non dimenticarti di risalire in superficie per respirare, se necessario). A questo punto puoi strisciare attraverso il tunnel e uscire tramite una grata aperta vicino all'angolo destro del complesso nell'area nord-est della mappa.

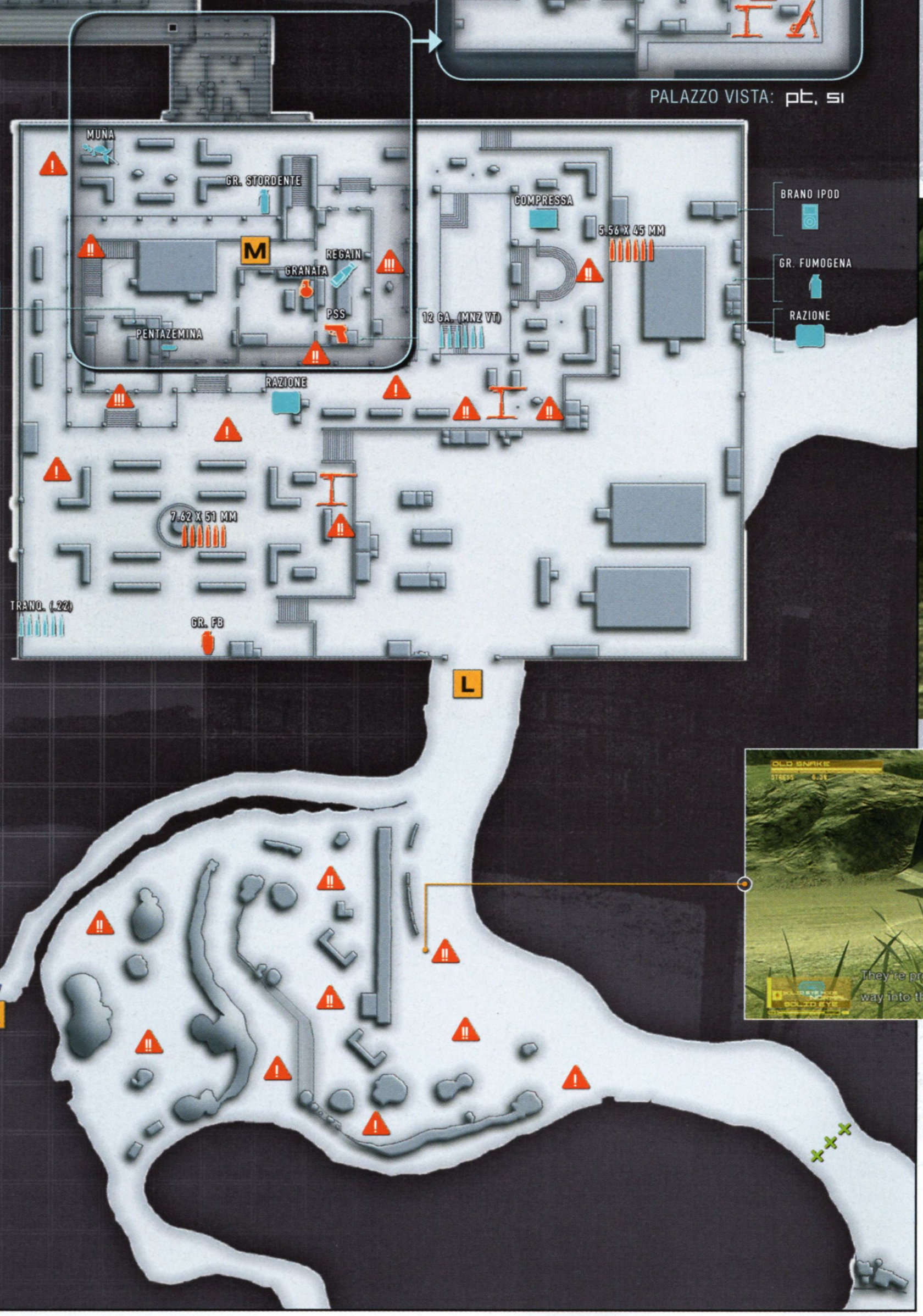
- Visitando l'isolotto al centro, puoi trovare un brano raro per l'iPod®: Rock Me Baby.



All'interno del palazzo, i soldati CMP combattono disperatamente per respingere l'assalto dei ribelli. L'uscita dalla zona è accessibile solo attraverso un lucernario. Entra furtivamente dal retro dell'edificio o usa la forza per irrompere dall'ingresso principale.

6. SUD AMERICA | PALAZZO VISTA

PALAZZO VISTA: pt. 1



I ribelli iniziano il loro attacco al palazzo subito dopo il tuo arrivo; un gradito diversivo se vuoi entrare senza farti scoprire. Avvicinandoti alla strada assisterai all'ingresso di un bulldozer attraverso il cancello. Tieni presente che alcuni soldati CMP in questa zona potrebbero lasciar cadere la costosa Masterkey e le modifiche personalizzabili XM320.

K

Se sei entrato nella zona Palazzo Vista dall'uscita della Struttura di Reclusione indicata a pagina 59, ti ritroverai su un sentiero rialzato, con sotto dei soldati CMP di pattuglia. Poco dopo il tuo arrivo, ci sarà un attacco da parte dei ribelli che attirerà altrove l'attenzione delle guardie, permettendoti di strisciare facilmente fino alla strada. Non appena ti avvicini a quest'ultima, una breve sequenza ti mostrerà l'arrivo di un bulldozer. Resta dove sei alla ripresa del gioco e attendi che l'autista ribelle faccia irruzione dal cancello principale. A seguire, tutti i soldati CMP verranno rimossi da questa parte della zona.

Se inizi dall'area inferiore, devi strisciare verso la strada per assistere alla sequenza. È leggermente più difficile non farsi scoprire, ma arrivato a questo punto non dovresti avere comunque troppi problemi.

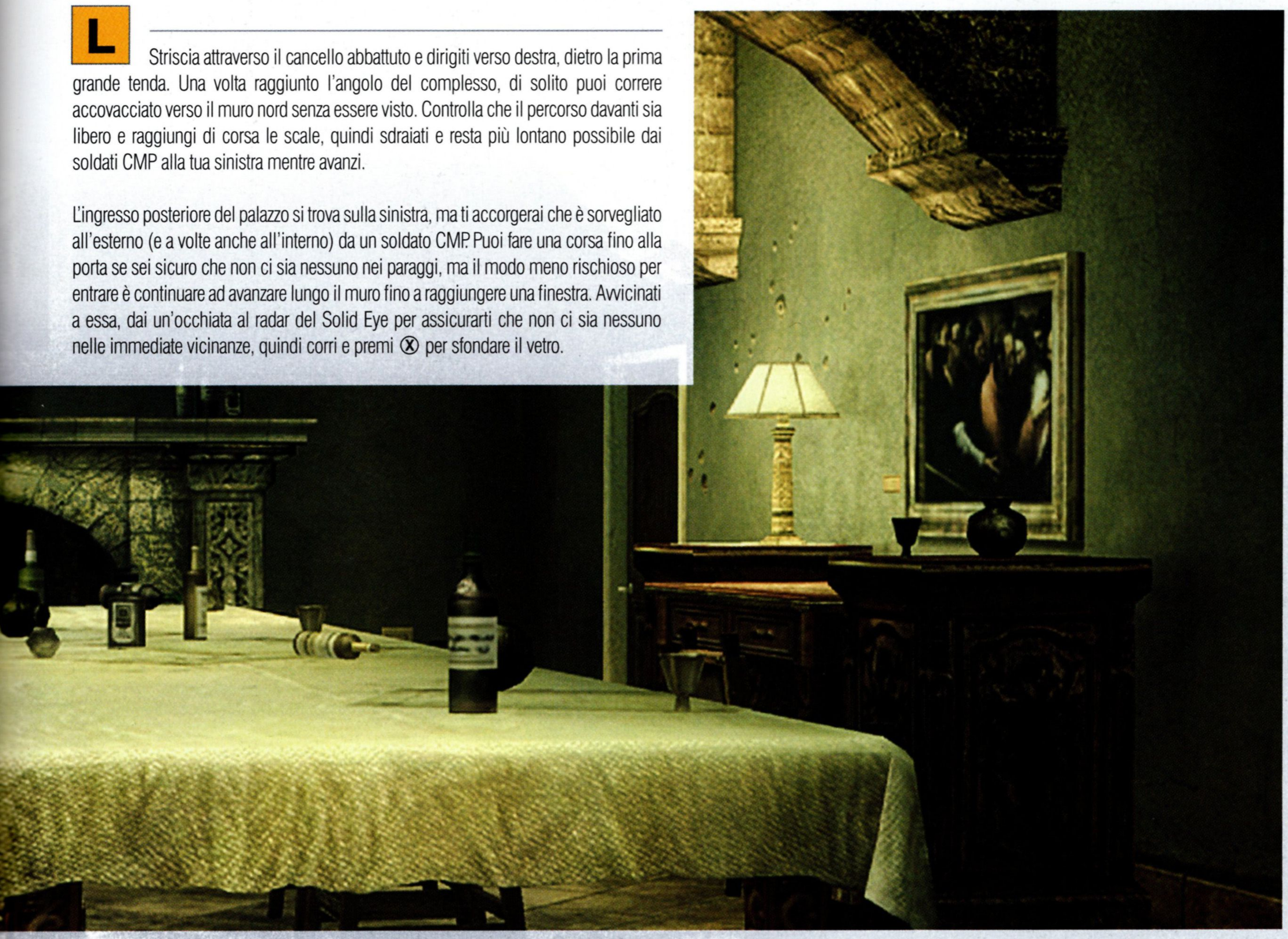
L

Striscia attraverso il cancello abbattuto e dirigiti verso destra, dietro la prima grande tenda. Una volta raggiunto l'angolo del complesso, di solito puoi correre accovacciato verso il muro nord senza essere visto. Controlla che il percorso davanti sia libero e raggiungi di corsa le scale, quindi sdraiati e resta più lontano possibile dai soldati CMP alla tua sinistra mentre avanzi.

L'ingresso posteriore del palazzo si trova sulla sinistra, ma ti accorgerai che è sorvegliato all'esterno (e a volte anche all'interno) da un soldato CMP. Puoi fare una corsa fino alla porta se sei sicuro che non ci sia nessuno nei paraggi, ma il modo meno rischioso per entrare è continuare ad avanzare lungo il muro fino a raggiungere una finestra. Avvicinati a essa, dai un'occhiata al radar del Solid Eye per assicurarti che non ci sia nessuno nelle immediate vicinanze, quindi corri e premi Ⓧ per sfondare il vetro.

M

Avanza lungo il corridoio e gira a sinistra una volta raggiunta l'area della reception. Cammina accovacciato mentre ti avvicini alle scale, quindi alzati velocemente e addossati al muro fra le due piante. Due soldati CMP si dirigeranno al piano di sotto per unirsi alla battaglia all'esterno, fermandosi un attimo prima di separarsi. Rimani perfettamente immobile e nessuno dei due ti noterà. Una volta passati, sali le scale di corsa fino alla stanza da letto. Guarda attraverso la piccola finestra per assicurarti che non vi siano soldati sul tetto (non c'è quasi mai nessuno, ma meglio essere prudenti), quindi entra nella porta. Calati dal lucernario per raggiungere il seminterrato, ma fa' attenzione: una volta toccata terra è impossibile tornare indietro. Puoi correre liberamente attraverso i tunnel, raccogliendo gli oggetti presenti in quest'area, prima di salire la scala che conduce alla zona successiva.



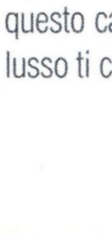
COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA

ISTRUZIONI PER IL GIOCATORE
ATTO 1
ATTO 2
ATTO 3
ATTO 4
ATTO 5

!

■ Se non l'hai raccolta in precedenza, puoi trovare la muña nell'angolo nord-ovest del complesso. Questo oggetto unico aumenta la velocità di rigenerazione della psiche quando viene equipaggiato, il che lo rende uno strumento fondamentale se vuoi completare *MGS4* senza utilizzare oggetti curativi.

■ La traccia audio "Sailor" per l'iPod® si trova fra una cassa e il muro esterno a est del palazzo. Permette di ripristinare la salute di Snake quando la ascolti, perciò vale la pena raccoglierla.



STRATEGIE ALTERNATIVE

Nessuno ti impedisce di dirigerti a sinistra una volta entrato nel complesso del palazzo, anche se ciò comporta un rischio maggiore di essere colpiti dai proiettili vaganti. Inoltre, dovrai strisciare per gran parte del tragitto, ma una volta dietro il muro ovest dell'edificio sarai libero di correre.

Un effetto negativo del voler seguire un approccio "completamente" furtivo è che arriverai a certe battaglie "obbligatorie" male equipaggiato. Questo non rappresenta un problema nelle situazioni incontrate finora, che prevedono per la maggior parte dei casi di infiltrarsi, dato che puoi concentrarti sul passare inosservato usando le tecniche CQC o la . 2 per mettere temporaneamente fuori gioco le guardie. Non vogliamo rovinarti la sorpresa, ma sappi che ti aspettano degli scontri con i boss e che affrontarli armato solo di un modesto arsenale di pistole e fucili standard potrebbe rendere queste battaglie molto più difficili.

Anche se puoi acquistare le armi da Drebin in caso di necessità, è possibile risparmiare PD raccogliendo una mitragliatrice prima di entrare nel palazzo. Se non ne hai ancora una, la migliore è la PKM equipaggiata da certi soldati ribelli (o anche la M60E4 impugnata dalle truppe CMP). 200 proiettili dovrebbero essere sufficienti. Anche in questo caso, puoi acquistare munizioni aggiuntive da Drebin in seguito. Tuttavia, tale lusso ti costerà ben 1.200 PD per soli 30 colpi.

RITORNARE ALLA STRUTTURA DI RECLUSIONE

L'entrata del bulldozer attraverso il cancello del palazzo segna la fine del conflitto nella Struttura di Reclusione. Dato che hanno vinto i ribelli, puoi tornare indietro per raccogliere oggetti preziosi che quasi sicuramente hai tralasciato prima. Degni di nota sono le granate chaff e l'M870 Mod. all'interno dell'edificio principale, che ti torneranno molto utili di lì a breve. Puoi anche fare a meno di entrambi, ma la nostra guida presuppone che tu li raccolga tutti e due.

SEGRETO: AKINA MINAMI

Sali sul letto quando raggiungi la stanza al piano di sopra del palazzo e alza lo sguardo per scoprire un'immagine di Akina Minami. Se la esamini in modalità FPS, Snake farà dei commenti sulla modella giapponese. Inoltre, se il suo indicatore della psiche non è al massimo, verrà riempito completamente a una velocità ben più superiore del normale finché non volgi altrove il suo sguardo.

7. SUD AMERICA | LABORATORIO DI RICERCA

Quando la fase di cautela finisce, rimani nelle stanze centrali e prepara le armi per la prossima battaglia, prima di avanzare nel corridoio esterno. Il fucile a canna liscia e la mitragliatrice sono la migliore combinazione, anche se nessuno ti vieta di usare l'artiglieria pesante se ti prudono particolarmente le mani.

Prima di raggiungere il clou di questa battaglia, fai attenzione ai Soldati Haven. Entreranno dalle finestre esterne, calandosi spesso dal soffitto per iniziare il loro attacco, e useranno le granate stordenti, oltre ai mitra P90, se la fase di cautela iniziale si è intensificata. Se sei scaltro e veloce, puoi batterli senza farti individuare una sola volta.

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA

ISTRUZIONI PER IL GIOCATORE
ATTO 1
ATTO 2
ATTO 3
ATTO 4
ATTO 5

C'è una fase di cautela in atto al termine della sequenza. A meno che tu non voglia che si trasformi in una fase d'allerta, nascondi Snake prima dell'arrivo dei Soldati Haven. Il modo migliore per affrontare questa battaglia senza essere visto è sdraiarsi accanto ai piedi del letto nella stanza in basso a destra. Muovendo le gambe di Snake sotto il letto, ti accorgerai che è un nascondiglio ideale, in quanto fornisce una visuale chiara delle due aree dove i Soldati Haven sono soliti fermarsi mentre ti stanno cercando, con una percentuale di mimetizzazione ottimale del 70%.

Prepara la pistola Mk. 2 e attendi l'arrivo della prima coppia di Soldati Haven. Si dirigeranno nella stanza in alto a destra* direttamente di fronte a te, perciò eliminali con dei colpi alla testa non appena li avrai a tiro. Da questo punto in poi, di solito arriveranno ulteriori Soldati Haven nella stanza in alto a sinistra. Utilizzando R3 per modificare la posizione di sparo di Snake, puoi colpirli nel momento in cui toccano terra. Se la tua mira è tutt'altro che fenomenale, o se sei sfortunato, un Soldato Haven potrebbe avvicinarsi alla tua posizione. Solitamente hai una frazione di secondo per neutralizzarlo con un colpo alla testa prima che Snake venga individuato, ma non è difficile, data la distanza ravvicinata.

Quando la fase di cautela termina, alzati. Raccogli velocemente gli oggetti che ti servono dalle stanze centrali e prepara il tuo inventario. Consulta la sezione "Informazioni: preparazione" per ricevere dei consigli su cosa fare prima di continuare. Quando sei pronto, corri verso il corridoio esterno per passare alla fase successiva di questo scontro.

* Le indicazioni "stanza in alto a destra" o "in basso a sinistra" si riferiscono alle stanze così come appaiono sulla minimappa.

SEGRETO: SEQUENZE INTERATTIVE

Ci sono delle interazioni nascoste in alcune sequenze con Naomi durante i filmati prima dell'attacco dei Soldati Haven. Anche se sullo schermo non appare il messaggio di premere L1 come al solito, puoi premerlo ugualmente per osservare la scienziata da una prospettiva in prima persona. Se l'indicatore della psiche di Snake è svuotato, ogni occhiata furtiva ne produrrà un improvviso incremento.

Tieni premuto L1 quando:

- *Naomi si siede sul letto e cerca di raccogliere la sigaretta lasciata cadere da Snake.*
- *Naomi si siede di fronte a Snake (prima di dire "C'è una cosa che devo dirti").*

ISTRUZIONI: SIRINGA

Quando usi la siringa ricevuta da Naomi, Snake otterrà un incremento temporaneo della sua psiche, recuperandola all'istante, con il relativo indicatore che si bloccherà, lampeggiando, mentre gli effetti sono ancora attivi. Tuttavia, cerca di usarla con parsimonia – come ti ha avvertito Naomi, abusandone la sua efficacia diminuisce e Snake comincerà a provare degli effetti collaterali sempre più sgradevoli già dopo poche applicazioni. Quando equipaggi la siringa come oggetto attuale, puoi somministrare una dose ai soldati immobilizzati con una presa CQC premendo △. Questo ha un effetto molto "profondo" sulle truppe CMP...

ISTRUZIONI: PREPARAZIONE

Questo breve paragrafo serve per preparare i giocatori alla battaglia successiva dopo che tutti i Soldati Haven sono stati neutralizzati.

- *Equipaggiare le armi giuste e conoscere bene la struttura del laboratorio sono due requisiti essenziali. Il modo migliore per sconfiggere il potente avversario che ti attende è prendere il controllo della battaglia, senza mai dargli un momento di respiro.*
- *Se stai cercando di terminare il gioco senza uccisioni, tieni presente che puoi usare le armi letali su Laughing Octopus finché non si toglie la tuta, senza rovinare le tue statistiche. L'accoppiata fucile a canna liscia/mitragliatrice è la migliore: il primo serve per atterrarla immediatamente mentre la seconda infligge ingenti danni. Le armi esplosive (granate, lanciarazzi) sono da sconsigliare, in quanto c'è il rischio che i Soldati Haven svenuti possano rimanere uccisi nell'esplosione.*
- *Sconfiggere Laughing Octopus solamente con armi non letali ti offre una ricompensa speciale: per maggiori informazioni, consulta "Segreto: Bambola Laughing Octopus" a pagina 66. Se decidi di seguire questo approccio, equipaggia le granate stordenti e un fucile a canna liscia con munizioni aeree. Laughing Octopus è piuttosto abile a schivare i dardi tranquillanti, quindi usa la pistola Mk. 2 solo come ultima risorsa.*
- *Studia bene la struttura del laboratorio, soprattutto la posizione di tutti gli oggetti sui quali Snake può salire (in particolare le casse e i letti) e quella di ogni finestra bassa attraverso la quale può rotolare. Queste informazioni ti torneranno molto utili più tardi.*

!

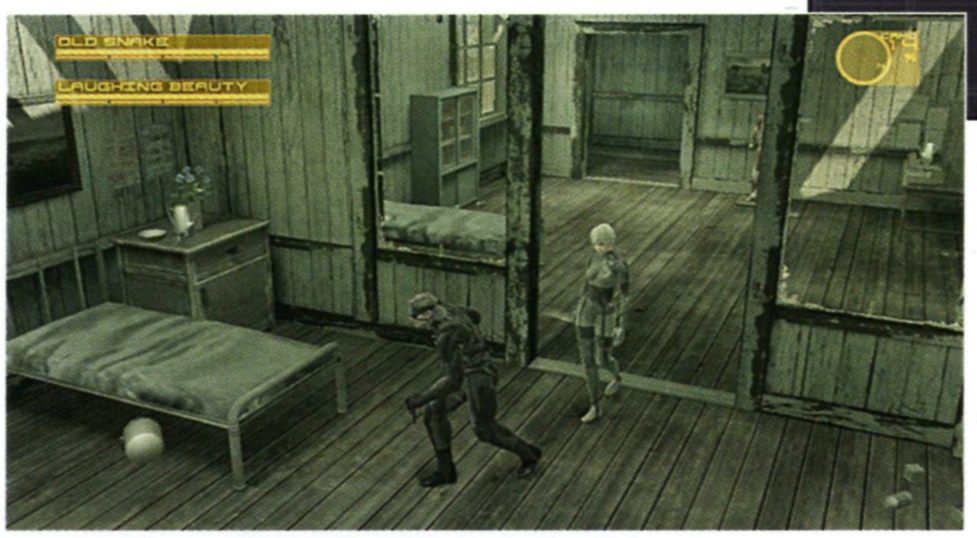
- Controlla sempre la tua arma dopo i filmati! Talvolta il gioco modifica l'equipaggiamento al loro termine, il che può creare confusione (e uccisioni accidentali) per coloro che utilizzano spesso l'Mk. 2.
- Se punti a finire il gioco senza uccisioni e vuoi essere certo di non rovinare la tua prestazione perfetta nell'Atto 2, concluso con un 100% senza vittime, puoi spostare i Soldati Haven in un luogo sicuro dietro lo scanner CT prima di dirigerti verso il corridoio esterno e attivare l'arrivo di Laughing Octopus. Di solito lasciano cadere diversi tipi di munizioni, dunque non è *tutta* fatica sprecata.

L'attacco rotante di Laughing Octopus è molto potente, per questo abbiamo indicato sulla mappa i luoghi dove Snake può salire per evitarlo, o le finestre/i muri bassi oltre i quali può saltare/rotolare non appena Octopus si avvicina.

- *Indica un letto, una cassa o una scatola su cui Snake può salire.*

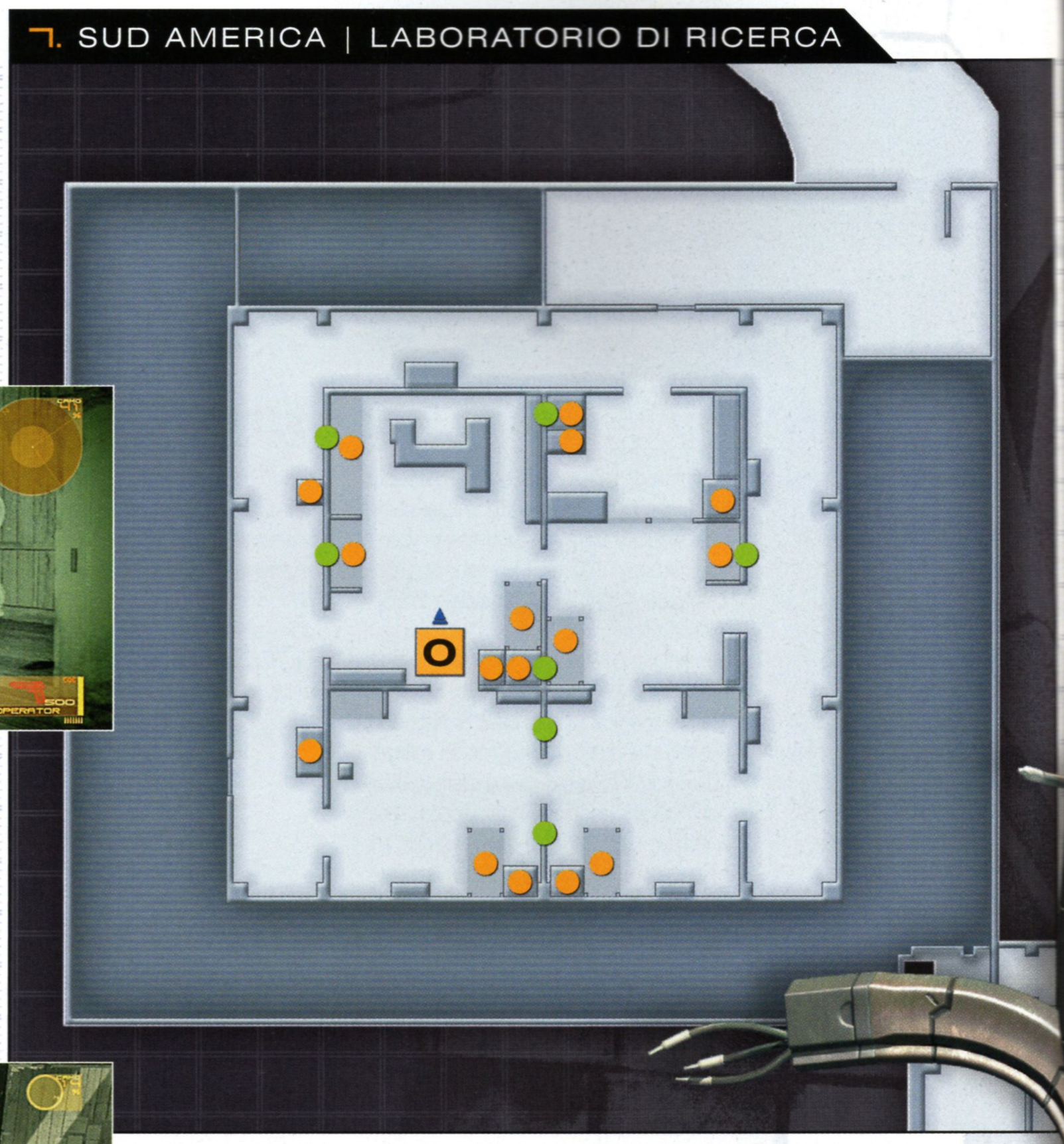
- *Indica le finestre attraverso le quali Snake può gettarsi o i muri bassi che può saltare per evitare l'attacco rotante di Octopus.*

Laughing Octopus sfrutterà la sua abilità di mimetizzazione in più occasioni per nascondersi agli occhi di Snake. Quando ciò accade, le sue provocazioni e altre frasi riveleranno la sua posizione sul radar del Solid Eye. Usa la visione notturna per localizzare la sua posizione esatta e apri il fuoco una volta trovata. Il segreto per vincere questa battaglia è sfruttare intelligentemente la copertura. Non andrai troppo lontano attaccando con eccessiva foga, quindi cerca di agire da posizioni difendibili che non lascino Snake troppo scoperto.



Una volta spogliata della tuta, ci sono due potenziali fasi per il combattimento contro Laughing Beauty. All'inizio, inseguirà Snake per il laboratorio, schivando rapidamente a sinistra e a destra per sottrarsi ai suoi colpi, e lo afferrerà con una stretta tanto dolce quanto letale, quando gli sarà abbastanza vicino. In tal caso, agita Ⓛ per divincolarti. Se passano tre minuti senza che accada nulla, i suoi indicatori della salute e della psiche verranno ripristinati e l'azione riprenderà in un "mondo bianco" etereo. Passati i successivi tre minuti senza che venga uccisa o messa KO, Laughing Beauty morirà automaticamente.

7. SUD AMERICA | LABORATORIO DI RICERCA



ISTRUZIONI: MIMETIZZAZIONE FACCIALE

Al termine della battaglia riceverai la mimetizzazione facciale. Questo nuovo gadget può essere equipaggiato dal menu Mimetizzazione e di solito migliora la percentuale di mimetizzazione di Snake del 10-15% quando viene usato.

SEGRETO: BAMBOLA LAUGHING OCTOPUS

Se sconfiggi Laughing Octopus solo con armi non letali, sul letto nell'angolo inferiore sinistro della stanza in alto a destra troverai una bambola (dopo che si sarà tolta la sua tuta potenziata). Puoi prenderla solo durante la fase uno dello scontro con Laughing Beauty (prima che venga messa KO o che inizi la sequenza del "mondo bianco"), quindi non dimenticarti di raccoglierla immediatamente. Questo oggetto, insieme alla Bambola Frog Soldier trovata nel Garage del Palazzo degli Albori durante l'Atto 1, e alle altre tre bambole presenti negli Atti 3, 4 e 5, serve per sbloccare un'arma segreta utilizzabile nelle partite successive.

LAUGHING OCTOPUS

I prossimi suggerimenti sono rivolti ai giocatori che vogliono sconfiggere Laughing Octopus alla "perfezione", senza ucciderla, evitando di usare oggetti curativi e di ferire i Soldati Haven addormentati.

Attacchi

Se hai dimestichezza con i comandi, puoi schivare tutti gli attacchi di Laughing Octopus. È preferibile rimanere nelle stanze interne durante le fasi di attacco.

- L'attacco standard di Octopus prevede l'uso di un P90. Potrebbe rivelarsi letale se Snake viene colpito da una raffica precisa, o ai livelli di difficoltà superiori, dunque resta sempre vicino a qualche copertura (l'ideale è una porta). Di solito, Laughing Octopus smette di sparare non appena i tuoi colpi vanno a segno (soprattutto se colpita in pieno da un colpo con il fucile a canna liscia e gettata a terra), dunque non fermarti finché non cade.

- Laughing Octopus è estremamente agile e userà i suoi tentacoli per raggiungere rapidamente nuovi punti. Può attaccare da qualsiasi posizione, in qualunque momento.

- Quando viene abbattuta, diffonde una cortina fumogena impenetrabile. Se sei vicino, indietreggia immediatamente. Molto spesso, questa nube nasconde il lancio di missili guidati, lenti ma letali. Anche se puoi distruggerli (attivando temporaneamente la mira automatica per facilitarti la vita), è meglio schivarli. Resta fuori dalla loro portata e finiranno per esplodere automaticamente.

- A distanza ravvicinata Laughing Octopus eseguirà degli attacchi in mischia stordenti, quindi non avvicinarti troppo – se lo fai, colpiscila subito con un colpo di fucile a canna liscia. Più avanti nella battaglia, di solito effettua un tipo di attacco in mischia alternativo dalla distanza, cercando di afferrare Snake con uno dei suoi tentacoli per elettrizzarlo con una scarica elettrica. Se usi la copertura con attenzione, non dovresti avere problemi.

- Ti abbiamo riservato la parte più difficile per ultima. Quando Laughing Octopus si accartoccia in una palla e inizia a ruotare sul posto, hai letteralmente un secondo per trovare qualcosa su cui salire; dopo una breve pausa, si lancerà verso Snake con una precisione infallibile. Di solito, affronterai questo tipo di attacco nelle fasi avanzate dello scontro. Cerca di fare la massima attenzione: ai livelli più elevati basta un colpo diretto per ridurre del 75% un indicatore della salute completo. L'unico modo sicuro per evitare questo attacco è salire su una cassa, una scatola o un letto. Da questa posizione riparata, colpisci Octopus con il fucile a canna liscia non appena si ferma. Questo spiega anche il motivo perché dovresti, quando è possibile, agire dalle due stanze nella parte inferiore della mappa, dal momento che, così facendo, puoi correre su uno dei due letti senza fermarti per arrampicarti.

Nascondigli

Osserva il radar per individuare la posizione generica di Octopus e usa la VN per trovarla. Se Snake è ferito, fallo sdraiare e attendi che la sua salute e la sua psiche si rigenerino. In sostanza, è molto più facile vincere la battaglia se riesci a infliggere il danno massimo ogni volta che scopri un nascondiglio di Octopus.

Laughing Beauty

Per l'ultima parte del combattimento, punta i tuoi dardi tranquillanti al torso di Laughing Beauty. Di solito c'è una breve pausa fra i suoi tentativi di schivata: quello è il momento migliore per colpire. Tuttavia, metti in conto di consumare parecchie munizioni per la Mk. 2. Le granate stordenti sono estremamente efficaci solo se riesci a lanciarle di fronte a lei. La tua ricompensa per questa soluzione pacifica sarà l'esclusiva mimetizzazione facciale Laughing Beauty.

NASCONDIGLI/TRAVESTIMENTI DI OCTOPUS	NOTE
Contro il muro/sul soffitto	Usa la mitragliatrice/il fucile a canna liscia.
Contro un quadro	Usa la mitragliatrice/il fucile a canna liscia.
Scanner CT/dentro la scatola	I suoi tentacoli appaiono come cavi. Usa la VN per spazzare via l'illusione e il fucile a canna liscia per colpirla.
Manichino medico	Questo oggetto non dovrebbe apparire in bianco sulla VN; dai una rapida occhiata alla direzione verso cui è rivolta Laughing Octopus per scoprire in che modo sta cercando di *ingannarti*. Usa una mitragliatrice/il fucile a canna liscia.
Travestimento da Metal Gear Mk. II	Le dimensioni rendono questo tentativo di nascondersi piuttosto goffo. Usa una mitragliatrice (o una granata stordente) se vuoi ottenere la Bambola Laughing Octopus segreta) e non lasciarti ingannare dall'illusione!
Travestimento da Soldato Haven svenuto	Questo è un travestimento malefico se vuoi completare il gioco senza uccisioni. Puoi capire quale corpo appartiene a Octopus osservando gli indicatori della salute e della psiche sui dati del Solid Eye; i numeri corrisponderanno a quelli nella parte superiore sinistra. Tuttavia, se si trova sopra (o molto vicina) a un Soldato Haven addormentato, è meglio lasciarla stare, altrimenti usa una mitragliatrice; una granata stordente va bene se vuoi ridurre il suo indicatore della psiche.
Travestimento da Naomi	Un trucco a buon mercato, ma molto astuto. Usa una mitragliatrice e non fermarti finché non appare il fumo. A differenza degli altri casi, a volte puoi ridurre ulteriormente la salute di Octopus prima che si muova.

! Se fai sdraiare Snake supino su un letto durante la prima fase del combattimento con Laughing Beauty, ella gli salirà sopra per abbracciarlo. In realtà si tratta di una presa molto dolorosa. Agita L per divincolarti.

! Il filmato che segue questo scontro cambia a seconda che tu abbia messo KO Laughing Beauty o l'abbia attaccata con un'arma letale. Si tratta di un aspetto di cui tenere conto durante una seconda partita.

8. SUD AMERICA | SENTIERO MONTANO

Questa fase di inseguimento è molto divertente. Se è la prima volta che giochi, ti suggeriamo di non consultare i consigli più dettagliati sulla destra, a meno che non ti trovi bloccato. Ascolta i suggerimenti di Otacon e Raiden circa l'utilizzo della visione notturna e l'interpretazione delle impronte e avrai tutto ciò che ti serve per attraversare incolume questa zona. Ci sono almeno un paio di occasioni nelle quali seguire la strada "sbagliata" è la parte più divertente...

Meglio essere un po' più prudenti una volta passato il fiume (e il relativo checkpoint), dato che ci sono dei Soldati Haven nella seconda parte della zona. Usa al minimo la funzione VN del Solid Eye da questo punto in poi: attivala per un breve periodo, esamina il terreno e spegnila prima che qualche potenziale nemico si accorga del rumore.

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA

ISTRUZIONI PER IL GIOCATORE
ATTO 1
ATTO 2
ATTO 3
ATTO 4
ATTO 5

P

Per orientarti al meglio in questa specie di labirinto, abbiamo diviso la guida furtiva standard in più parti. Al loro interno troverai dei suggerimenti su tutte le altre cose cui puoi fare attenzione mentre insegui Naomi – i sentieri che deviano dal percorso ideale conducono a potenziali imboscate, seguirli è comunque puramente facoltativo.

Q

Furtiva: segui il sentiero verso nord-ovest e cammina accovacciato sul ponte. C'è un soldato di pattuglia nell'area successiva, quindi sdraiati non appena raggiungi le casse dall'altro lato.

Facoltativo: segui il sentiero verso nord fino a incontrare un soldato CMP intento a orinare. Puoi raccogliere furtivamente la modifica personalizzata Impugnatura frontale B accanto a lui, mentre è assorto nei suoi pensieri, per così dire.

R

Furtiva: osserva attentamente il soldato di pattuglia e quando la strada è libera procedi verso il sentiero a nord-est.

Facoltativo: il sentiero a nord-ovest conduce a un vicolo cieco dove troverai una ciotola di tagliolini e una mina claymore nascosta nell'erba. Il sentiero direttamente a nord porta a un piccolo edificio dove un soldato CMP ti attende per attaccarti di sorpresa. Se strisci attentamente verso destra, puoi colpirlo con un dardo dell'Mk. 2 attraverso la finestra sul retro, anche se le ricompense sono alquanto modeste: una cassa di granate stordenti, un Playboy e una PSS. Non perdere tempo a interrogarti sul significato dell'enigmatico cartello bianco, non serve a nulla.

S

Furtiva: striscia verso il sentiero a est e ascolta il commento del cecchino CMP sulla roccia di sopra non appena lo superi per farti quattro risate. Fermati prima di raggiungere il primo albero nell'area all'aperto successiva.

Facoltativo: il sentiero a nord conduce a un'area rialzata sopra il piccolo edificio citato al punto **R**. Puoi scivolare giù dalla discesa, se vuoi. Il sentiero verso sud è molto più interessante. Se ti stavi chiedendo cosa stesse guardando il cecchino di cui si parlava sopra, dai un'occhiata al reggiseno posizionato sulla roccia; è tutto fin troppo *strano*. Segui il sentiero dovrai vedertela con tre soldati CMP: uno di pattuglia, un altro impegnato a leggere Playboy nell'edificio diroccato e un terzo nascosto dietro le casse poco prima del fiume.

T

Furtiva: guarda alla tua destra. C'è un soldato CMP in attesa. Fermati finché non si volta verso il sentiero che sta pattugliando, prima di muoverti. Come sempre, l'alternativa è metterlo a nanna con un dardo tranquillante, o usare il Metal Gear Mk. II per attirarlo altrove. In ogni caso, dopo averlo superato, attraversa il fiume.

Facoltativo: anche il sentiero a est conduce al fiume, ma ti porta troppo vicino al soldato citato in precedenza.

U

Furtiva: c'è un checkpoint qui, perciò salva i tuoi progressi. Segui il sentiero (sulla sinistra) verso est.

Facoltativo: il sentiero a sud conduce a un'imboscata. Un Soldato Haven è nascosto dall'altro lato di un tronco gigante, e un altro si trova alle spalle dell'albero dietro l'angolo.

V

Furtiva: striscia verso il sentiero a nord-est, evitando di fare rumore dal momento che c'è un Soldato Haven non troppo distante alla tua destra. Rimani basso lungo tutto il tragitto e fai particolare attenzione quando superi un altro Soldato Haven (guarda a sinistra) in fondo. È girato di spalle, quindi striscia dritto verso destra. Fermati quando raggiungi il tronco d'albero.

Facoltativo: avvicinandoti al sentiero a sud, sentirai delle brevi grida di una donna in pericolo. Segui il sentiero e le sue preghiere diventeranno più... beh, non vogliamo rovinarti la sorpresa. Colpisci con un dardo tranquillante il Soldato Haven cecchino sulla sporgenza, sopra il piccolo edificio, per raccogliere gli oggetti qui presenti senza troppi problemi. Il sentiero direttamente a nord porta a un altro paio di Soldati Haven pronti a sparare a vista. Lì troverai una razione. Tuttavia, se sei abbastanza abile da recuperarla senza farti scoprire, probabilmente non ti serve.

W

Furtiva: c'è un soldato CMP intento a piazzare una mina claymore alla tua destra, ma di solito puoi superarlo senza problemi strisciando lungo le rocce sulla sinistra. Meglio comunque metterlo a nanna, dato che il tragitto migliore per avanzare è attraverso il sentiero a sud. Attendi che si allontani dall'esplosivo prima di colpirlo, se non vuoi che cada direttamente sopra la mina. Ciò non viene calcolato come un'"uccisione" (abbiamo controllato), ma non è certo la maniera migliore per passare inosservati...

Facoltativo: il vicolo cieco a nord-est presenta una sorpresa: una placca di metallo con le impronte e le firme dei membri del team di sviluppo di *MGS4* (fra cui Hideo Kojima, Yoji Shinkawa e Mineshi Kimura). Facci sdraiare sopra Snake e potrai registrare l'esclusivo motivo Mim. Mano nel menu Mimetizzazione. Segui il sentiero a sud-est e troverai un paio di scarpe da donna. Come prevedibile, sono sorvegliate attentamente da un Soldato Haven cecchino.

X

Furtiva: il tragitto ideale è quello che porta a ovest, ma di solito ci troverai un soldato CMP non appena metti piede nell'area. Superalo strisciando (non avvicinarti troppo!), quindi gira subito a sinistra prima che raggiunga la fine della sua pattuglia. Gira a destra ed entra nel tunnel sotterraneo per uscire dalla zona.

Facoltativo: non c'è niente degno di nota in questa regione finale:una PSS, un paio di altre pattuglie CMP, e basta.

!

- Tornando al Laboratorio di Ricerca puoi raccogliere i tagliolini e una cassa di munizioni per la Mk. 2. Malgrado non sia possibile visitare il laboratorio, vale comunque la pena di compiere questo breve viaggio se sei a corto di oggetti curativi e dardi tranquillanti.
- Se segui il sentiero citato al punto **U** della guida, incontrerai una zona erbosa spianata, simile a un cerchio nel grano. Mettiti al centro per ascoltare un misterioso monologo. Se lo ascolti tutto, riceverai dei PD bonus.

9. SUD AMERICA | PIAZZA DEL MERCATO

Quando arrivi nella Piazza del Mercato, non devi far altro che raggiungere l'uscita. È inutile affrontare i Gekko; anche se ne distruggi uno, verrà rimpiazzato subito da un altro. Puoi usare una mitragliatrice per colpirli alle gambe e abbatterli in caso di emergenza, ma la fuga è sempre preferibile all'attacco (se insisti a voler combattere, ricordati che un colpo del lanciarazzi Javelin è sufficiente per abbattere i Gekko).

Il tentativo di fuga è una divertente sequenza che risulterà subito familiare a tutti i giocatori. L'obiettivo è sparare a tutto ciò che vedi, facendo attenzione ai soldati CMP che spunteranno da ogni dove. Quando salgono sullo Stryker di Drebin, usa il CQC (o, ancora meglio, un fucile a canna liscia) per abbatterli.

Anche se durante il viaggio potrai usare qualsiasi arma presente nell'inventario di Snake e contare su munizioni infinite, abbiamo scoperto che la torretta dello Stryker è quella più potente, soprattutto quando raggiungi i cancelli sbarrati della Centrale Elettrica, anche se gli esplosivi potrebbero sembrare una soluzione più rapida, in realtà non è così.

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA

ISTRUZIONI PER IL GIOCATORE
ATTO 1
ATTO 2
ATTO 3
ATTO 4
ATTO 5

Y

La fuga a bordo dello Stryker di Drebin presenta una nuova sfida per i giocatori che vogliono terminare il gioco senza uccisioni e senza usare oggetti curativi. Anche se i soldati CMP sono stati ridotti a un gruppo di zombi, restano pur sempre creature viventi e dunque contano come uccisioni nel riepilogo della prestazione per l'Atto 2.

Fase 1: Palazzo Vista

Non appena ottieni il controllo di Snake, equipaggia le granate chaff e l'M870 Mod. (qualsiasi fucile a canna liscia andrà comunque bene, anche il potenziamento Masterkey) con le munizioni aeree non letali. Nel caso in cui non l'abbia ancora fatto, tieni premuto R2 e premi ◎ per scorrere i tipi di munizioni disponibili. I dardi tranquillanti non hanno effetto sui nemici che affronti in quest'area, quindi, per ora, riponi la tua fedele Mk. 2. Assicurati che il fucile a canna liscia sia carico quando superi i cancelli del palazzo.

Non appena i soldati con addosso le tute potenziate ti attaccano, lancia una granata chaff per impedire loro di sparare a Snake o allo Stryker. A seguire, puoi sparare dei colpi mirati con le munizioni aeree per sbarazzarti dei soldati CMP intorno ed eliminare chiunque si aggrappi al lato del veicolo; tenere sotto controllo la folla e il passeggero in questa fase renderà quella successiva un po' più semplice. Una volta esaurito l'effetto di una granata chaff (o appena prima, se hai un buon tempismo), lanciane subito un'altra per prolungare il disturbo degli apparecchi elettrici.

Se ti sei dimenticato di raccogliere le granate chaff nella Struttura di Reclusione in precedenza, non tutto è perduto. È vero, dovrai sopportare più danni, ma puoi cercare di ridurli al minimo accovacciandoti dietro la torretta dello Stryker. Elimina i soldati CMP non appena si arrampicano e Drebin sfonderà i cancelli con lo Stryker.

Fase 2: Struttura di Reclusione

Usa la torretta per eliminare i Gekko, dando priorità a quelli più vicini (sono i più pericolosi). Se un Gekko si avvicina troppo, salterà sullo Stryker e attaccherà alle spalle, quindi cerca di distruggerli più in fretta possibile. Di tanto in tanto, puoi usare anche le granate chaff per impedirgli di usare le loro armi e ricorrere al CQC o alle munizioni aeree con il fucile a canna liscia per sbarazzarti dei soldati CMP che si arrampicano sullo Stryker.

La spessa e acre nube di fumo che si sviluppa quando distruggi un Gekko può nasconderne l'arrivo di altri. Attiva la VN del Solid Eye per avere una visuale più chiara. Infine, mira sempre alla parte superiore della "testa" dei Gekko. Non solo ciò ti permette di abbatterli rapidamente, ma riduce anche la possibilità di colpire e uccidere accidentalmente un soldato CMP.

Fase 3: Centrale Elettrica

Questa sezione è molto semplice una volta che sai ciò che ti aspetta. Ignora il carro armato – non puoi fargli nulla – e bombarda i cancelli verdi chiusi con la torretta non appena vengono inquadrati. L'unico pericolo qui è che potresti colpire accidentalmente un soldato CMP mentre si arrampica sullo Stryker, ma succede raramente.

Fase 4: Strada Principale Boschi d'Alta Quota

Anche questa sequenza è relativamente semplice se sai usare la torretta. Non ci sono soldati CMP di cui preoccuparsi, dunque puoi concentrarti esclusivamente sui Gekko. Distruggi le singole unità a turno, in modo da ridurre il numero di armi potenziali che ti sparano addosso; come ricompensa aggiuntiva, otterrai una somma maggiore di PD bonus (vedi la nota a margine) prima di raggiungere l'area finale della Piazza del Mercato.

Z

Quando il gioco riprende, sdraiati all'ombra sulla sinistra per riguadagnare l'energia vitale e la psiche se non vuoi usare oggetti curativi. Se ce l'hai, prepara le due granate chaff raccolte in precedenza. Devi farti largo attraverso le bancarelle del mercato e i Gekko, evitando le loro gambe letali e i sistemi d'armi incalzanti. Basta un solo calcio a livello Difficile Big Boss per causare la morte istantanea, e la presenza di civili innocenti preclude ogni possibilità di usare armi esplosive per aprirsi la strada.

La soluzione, come all'inizio dell'Atto 1, è fare una corsa. Dato che i Gekko possono apparire in diverse posizioni, è impossibile consigliare un percorso a prova di errore fino all'uscita della zona. Tuttavia, il seguente tragitto sembra essere il più affidabile.

- Corri in avanti dalla tua posizione di partenza, quindi gira a sinistra dietro la prima serie di bancarelle.

- Lancia una granata chaff (se ce l'hai) ed esci di corsa dal riparo per raggiungere la piccola sezione di recinto metallico. Puoi saltarla per evitare il Gekko che di solito blocca il percorso alla tua sinistra.

- Scatta in avanti oltre la bancarella di fronte a te sulla sinistra e nasconditi dietro di essa. Qui puoi trovare un lanciamissili M72A3.

- Aspetta che il Gekko appena oltre la bancarella faccia irruzione nella zona del mercato che conduce all'uscita della zona, distruggendo tutti gli ostacoli che bloccano il tuo passaggio. Lascia che torni indietro e superi la tua posizione, quindi lancia l'ultima granata chaff e corri verso l'uscita della zona.

- Non voltarti: pensa solo a correre. Un ultimo Gekko atterrerà nell'apertura fra le due barriere basse - non puoi fare nulla per impedirlo. Corri verso di lui e, poco prima che possa alzare la gamba per colpirti, rotola attraverso l'apertura, con Snake rivolto leggermente verso destra, per metterti in salvo.

! ■ Distruggendo i veicoli "senza equipaggio", ovvero i mezzi meccanici privi di pilota, come i Gekko, otterrai una piccola quantità di PD bonus. Inoltre, l'eliminazione di tali mezzi non conta ai fini delle uccisioni totali mostrate al termine di ciascun Atto.

■ Quando il Gekko distrugge le bancarelle nella piccola zona della Piazza del Mercato, possono apparire degli oggetti a caso. Di solito, sarai impegnato a non farti scalciare e uccidere da queste macchine giganti per raccogliere generi alimentati assortiti, ma volevamo avvisarti lo stesso.

EUROPA DELL'EST | MAPPA GENERALE

1 SETTORE SUD DELLA PERIFERIA

2 SETTORE CENTRALE DELLA PERIFERIA

3 SETTORE NORD-OVEST DELLA PERIFERIA

4 SETTORE NORD-EST DELLA PERIFERIA

5 SETTORE NORD DELLA PERIFERIA

6 ECHO'S BEACON

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA

ISTRUZIONI PER IL GIOCATORE
ATTO 1
ATTO 2
ATTO 3
ATTO 4
ATTO 5

EUROPA DELL'EST

ATTO 3 | TERZO SOLE

SEGRETO: INFORMAZIONI SULLA MISSIONE

Come già accaduto per le Informazioni sulla missione dell'Atto 2, aspetta che lo schermo passi a un formato multi-visuale, quindi prendi il controllo del Metal Gear Mk. II premendo ▣. Puoi trovare due casse di munizioni appena oltre l'elicottero. Al piano di sopra troverai un'altra batteria, una traccia audio per l'iPod® ("Shin Bokura no Taiyou Theme"), più una compressa nel bagno.

Puoi mandare a sbattere il Metal Gear Mk. II contro ciascuno dei seguenti personaggi per ottenere delle mimetizzazioni facciali uniche. Se la collisione va a buon fine, sentirai il caratteristico "clic" di quando raccogli un oggetto.

PERSONAGGIO	QUANDO?	TIPO DI MIMETIZZAZIONE FACCIALE
OTACON	All'inizio della sequenza interattiva	Otacon
NAOMI	Quando si alza in piedi, dopo circa cinque minuti dall'inizio della sequenza	Cyborg Raiden – visiera chiusa
SUNNY	Quando lascia la propria sedia, circa tre minuti dopo che Naomi si è alzata in piedi	Cyborg Raiden – visiera aperta

USARE LA GUIDA

Se è la prima volta che giochi, ti consigliamo di terminare la Periferia senza consultare la guida, a meno di trovarti completamente bloccato dal momento che è una sfida unica e diversa da tutte quelle incontrate finora nella serie ***Metal Gear Solid****.*

Dato che questa sezione varia a seconda del livello di difficoltà scelto, abbiamo inserito dei suggerimenti per tutte e quattro le impostazioni predefinite. La cosa più importante da tenere a mente è che neutralizzare le guardie CMP, salvo ***indicazioni contrarie****, può alterare il tragitto seguito dal membro della resistenza. Se ciò dovesse accadere, dovrai cavartela da solo. Abbiamo scoperto che di solito si ricongiunge al percorso "tradizionale" in seguito, ma è impossibile documentare tutte le varianti e le eventualità che possono accadere.*

Incontrerai il primo bersaglio della resistenza nel Settore Sud della Periferia, dopo la ripresa del gioco. Seguirà un percorso simile attraverso questa zona, indipendentemente dal livello di difficoltà. Per usare la nostra guida furtiva, segui le indicazioni che ti vengono date in base al livello scelto, quindi vai alla pagina specificata una volta raggiunta l'uscita della zona. Abbiamo sistemato due tragitti colorati su ciascuna area relativa della mappa: uno per il percorso seguito a livello Facile Liquid, Normale Naked e Normale Solid e l'altro per quello a livello Difficile Big Boss, in modo da semplificare l'inseguimento del bersaglio.

Per questa sezione adotteremo un formato diverso della guida, dato che pone l'accento in particolare sulla furtività. Prova ad avanzare per le strade sparando e non andrai molto lontano. Il tuo primo compito, piuttosto semplice, è trovare un membro della resistenza. Il secondo consiste nel seguirlo attraverso le strade pattugliate fino al QG segreto della resistenza, senza far scattare l'allarme. In tutto ci sono cinque "zone" sulla mappa fra te e l'obiettivo. Il numero di quelle visitate e il percorso da seguire dipende dalle tue azioni e dal livello di difficoltà.

SUGGERIMENTI GENERALI

- *Finché non perdi di vista il membro della resistenza, non c'è bisogno di usare l'intercettatore di segnali. Il Solid Eye si rivela molto più prezioso in questi casi. Inoltre, il tuo bersaglio di solito non proseguirà il suo giro finché non ti avvicinerai alla sua posizione.*

- *A meno che tu non voglia complicarti la vita, scarta il travestimento predefinito di Snake e passa alla OctoCamo completa (inclusa la mimetizzazione facciale). Dovrai strisciare nella maggior parte dei casi, camminando accovacciato quando sei assolutamente certo che non ci sia rischio di essere scoperti. Adotta una postura in piedi solo se vieni scoperto e devi fuggire in fretta.*

- *Ci sono dei checkpoint sparsi a intervalli regolari dopo ogni pausa per il caricamento. Sfruttali per salvare i tuoi progressi. Se le cose dovessero andar male, puoi resettare e ricaricare la partita.*

- *Il membro della resistenza si fermerà ogni volta che incontrerà una pattuglia CMP che non può superare (come sottolineato anche dal cambio di musica, dal tema standard per l'area a uno più cupo, carico di bassi). Aspetta e sceglierà un percorso diverso.*

- *Se il membro della resistenza è spaventato (dalla tua goffaggine o se ti vede mettere KO i soldati CMP) correrà a nascondersi. Aspetta un attimo e riprenderà il suo giro. A volte può capitare che mentre corre per mettersi al riparo si imbatta in alcune truppe CMP che lo arresteranno immediatamente.*

- *Puoi salvare il membro della resistenza neutralizzando i suoi aguzzini, se dovesse essere catturato. Se non intervieni, verrà condotto a uno dei tanti posti di blocco, e da lì abbandonerà la zona sotto scorta, come mostrato in un breve filmato.*

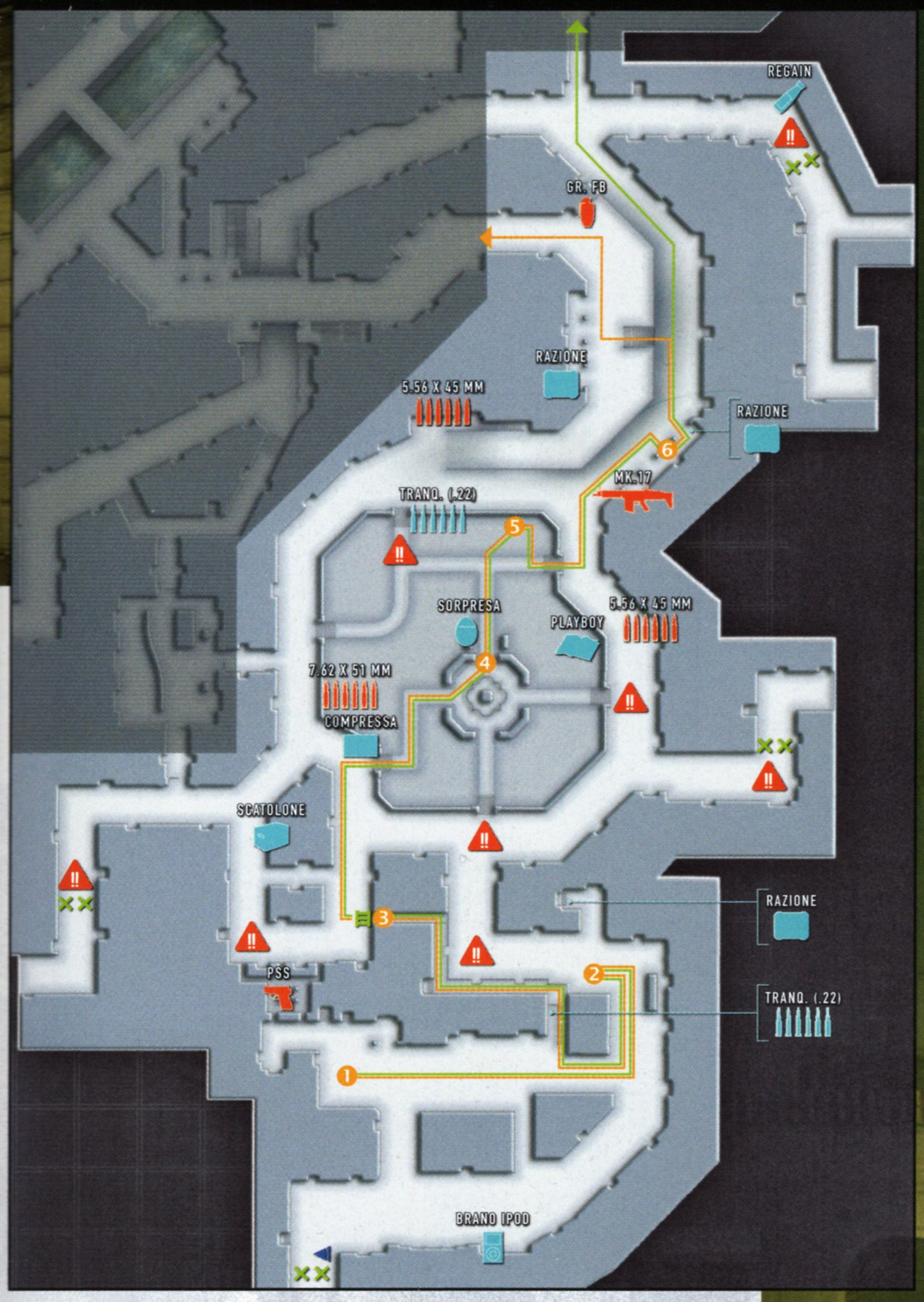
- *Se un membro della resistenza muore o viene catturato, porta pazienza. Dopo un po' ne arriverà un altro dall'ingresso usato in precedenza e si dirigerà verso la tua posizione. Tuttavia, i membri della resistenza non sono infiniti e se ne vengono uccisi o catturati troppi, la partita terminerà.*

- *Osserva attentamente l'ambiente che ti circonda per individuare potenziali pericoli. Evita a ogni costo i riflettori. Anche i rifiuti (soprattutto le lattine) possono rivelare la tua posizione se urtati.*

Se fai troppo rumore, o ti fai vedere inavvertitamente, l'uomo che stai seguendo si insospettirà. Di solito correrà a nascondersi, ma potrebbe anche estrarre un'arma e aprire il fuoco. In questi casi, trovati un nascondiglio e aspetta che riprenda il suo giro. Non devi avvicinarti troppo – il radar del Solid Eye ti permetterà di seguire i suoi spostamenti.

Nella maggior parte delle aree (soprattutto ai livelli di difficoltà inferiori), puoi seguire il membro della resistenza superando tranquillamente le pattuglie CMP, composte da elicotteri che setacciano l'area sottostante con i riflettori e da veicoli stradali dotati di torrette. In certe situazioni però, potresti ritrovarti a dover agire da "angelo custode" per il tuo bersaglio, sia compiendo delle mosse improvvise per impedire che venga scoperto dai soldati CMP, sia mettendo fuori gioco questi ultimi nel caso in cui riuscissero a catturarlo.

I. EUROPA DELL'EST | SETTORE SUD DELLA PERIFERIA



Difficile Big Boss —— Normale Solid, Normale Naked e Facile Liquid ——

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA

ISTRUZIONI PER IL GIOCATORE
ATTO 1
ATTO 2
ATTO 3
ATTO 4
ATTO 5

! ■ Sorpresa 1: mentre segui il membro della resistenza, potresti scorgere un uomo misterioso con un impermeabile e un cappello che di tanto in tanto spunta fuori da un nascondiglio per osservarti. Quando provi a guardarlo direttamente, però, si nasconderà, e svanirà completamente se corri a indagare.

■ Sorpresa 2: al parco c'è un piedistallo "vuoto", pronto ad accogliere una statua, come quello incontrato nell'Atto 1. Se ti arrampichi e tieni premuto △, puoi usarlo per nasconderti ai soldati CMP o al membro della resistenza – ovviamente, affinché ciò funzioni, Snake dovrà indossare la OctoCamo. Questo travestimento darà vita a una scenetta divertente...

DIFFICILE BIG BOSS

1 Dalla tua posizione di partenza, cammina verso la strada e prendi la prima a sinistra per assistere a un breve filmato. Nasconditi dietro il furgone finché il membro della resistenza passa, quindi seguilo da distanza di sicurezza.

2 Quando la sua avanzata viene interrotta dalla presenza di due guardie, nasconditi dietro il recinto di metallo finché non cambia strada. Dovrebbero volerci circa trenta secondi. Seguilo sul balcone sopra le guardie e striscia attentamente alle sue spalle.

3 Rimani in cima alla scala mentre il membro della resistenza si trova sotto, tenendo d'occhio il soldato CMP in fondo alla strada. Quando opta per un altro tragitto, scendi giù e seguilo nel parco.

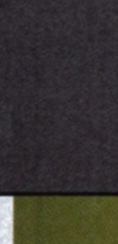
4 Nasconditi dietro la siepe e aspetta che faccia i suoi bisogni, quindi seguilo strisciando lungo il sentiero. Si fermerà dietro due guardie CMP. Nasconditi in mezzo alla siepe alta dietro l'albero nell'angolo nord-est del parco.

5 Quando il membro della resistenza lancia una granata, attendi nel tuo nascondiglio finché termina la fase di cautela, quindi scendi le scale vicine. Dirigiti a nord e segui la strada sulla destra. Il tuo bersaglio si fermerà ad ammirare un poster di Minami Akina, rimettendosi in marcia appena ti avvicini.

6 Sdraiati sul marciapiede sulla destra non appena il veicolo di pattuglia passa, quindi segui il membro della resistenza nel Settore Centrale della Periferia (vai a pagina 76).

NORMALE SOLID, NORMALE NAKED E FACILE LIQUID

La procedura è la stessa descritta per il livello Difficile Big Boss fino al punto **6**, ma con meno guardie CMP; tieni presente che il veicolo di pattuglia non compare affatto a livello Facile Liquid. Segui il membro della sicurezza a debita distanza fino a raggiungere il Settore Nord Est della Periferia (vai a pagina 78).



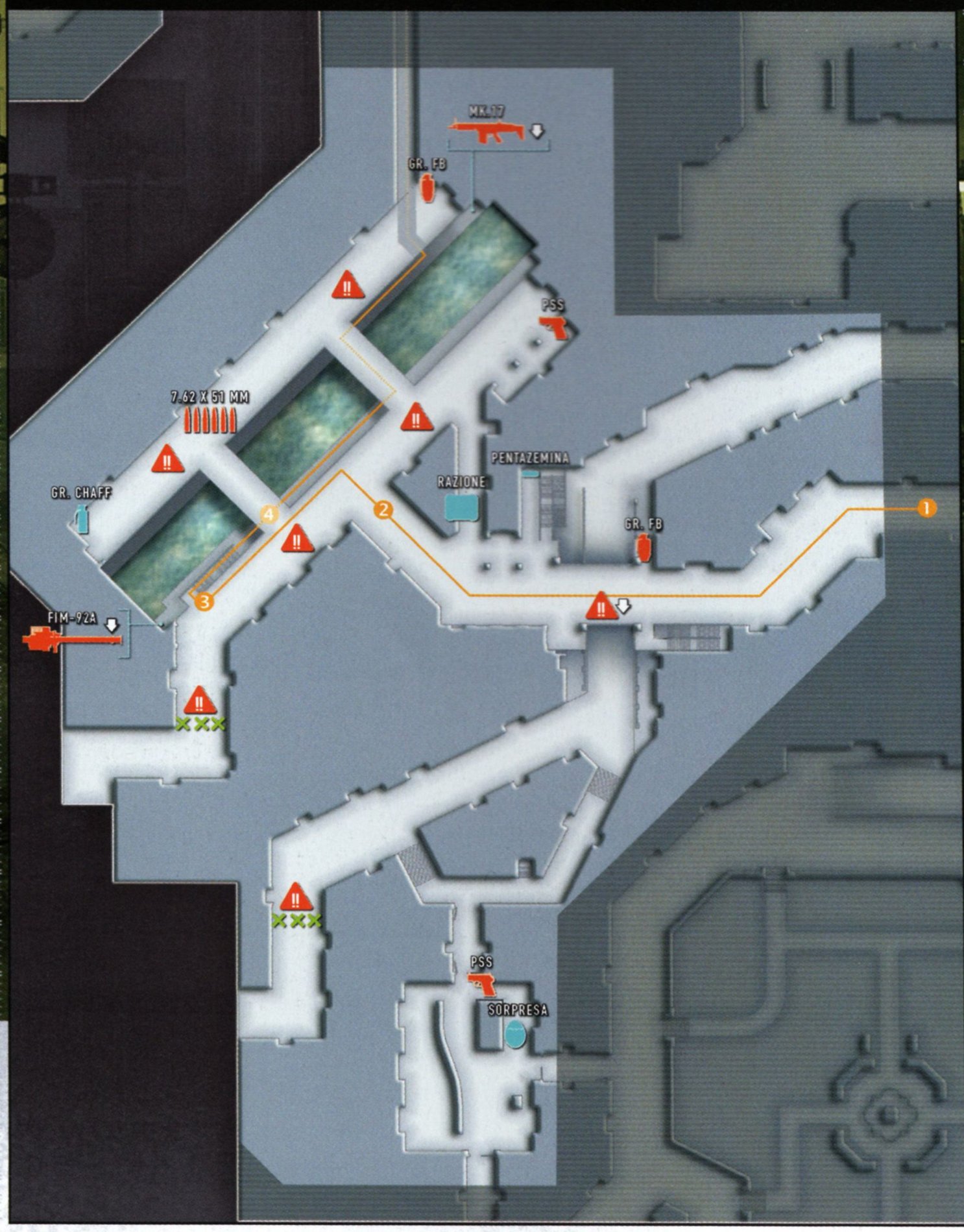
STRATEGIE ALTERNATIVE

Questo suggerimento è rivolto esclusivamente ai giocatori che vogliono affrontare di corsa questa zona a livello Difficile Big Boss, dato che aiuta a limare qualche minuto dalla sezione Periferia. Dirigiti verso il balcone citato al punto **2** e scendi la scala dall'altro lato. Manda a nanna il soldato in fondo alla strada (menzionata al punto **3**) e nascondi il corpo dietro la macchina vicina. Ora nasconditi e aspetta l'arrivo del membro della resistenza. Seguirà un percorso del tutto diverso fino al Settore Centrale della Periferia, saltando completamente l'area del parco, e tornerà sul tragitto "standard" al punto **2** della guida a pagina 76.

FLASHBACK: BIG BOSS

*Guerriero leggendario, anarchico disilluso, allievo prediletto di The Boss, "padre" di Snake, Liquid e Solidus, avversario finale di Snake in **Metal Gear 1** e **2**, protagonista centrale di **Metal Gear Solid 3**: è difficile riepilogare la storia di Big Boss in così poco spazio. Per il momento, onde evitare possibili rivelazioni sulla trama, ti basti sapere che, in qualche modo, è ancora vivo...*

2. EUROPA DELL'EST | SETTORE CENTRALE DELLA PERIFER



Difficile Big Boss

DIFFICILE BIG BOSS

1 Il membro della resistenza si trova appena dietro l'angolo, intento a fissare un altro poster di Minami Akina. Rimani sdraiato a distanza di sicurezza e aspetta, anche quando si allontana. Poco dopo infatti tornerà sui suoi passi per osservare nuovamente il poster. Quando si allontana per la seconda volta, seguilo fino alla piazza.

2 Non preoccuparti dei nascondigli del tuo bersaglio, qualora dovesse scomparire dalla vista in questa sezione; la cosa più importante, infatti, è evitare di farsi scoprire. Il suo tragitto segue il canale, quindi lo incontrerai presto. C'è un elicottero con tanto di riflettore che vola sopra la tua testa. Se dovesse individuarti farà scattare immediatamente una fase di allerta. Striscia accanto ai primi due furgoni parcheggiati, rimanendo sulla strada e ruotando la visuale per tenere d'occhio l'elicottero, finché raggiungi un furgone più grande. Muoviti dietro di esso e procedi sul marciapiedi. Non molto distanti da quest'ultimo veicolo ci sono due guardie, perciò evita di fare rumore.

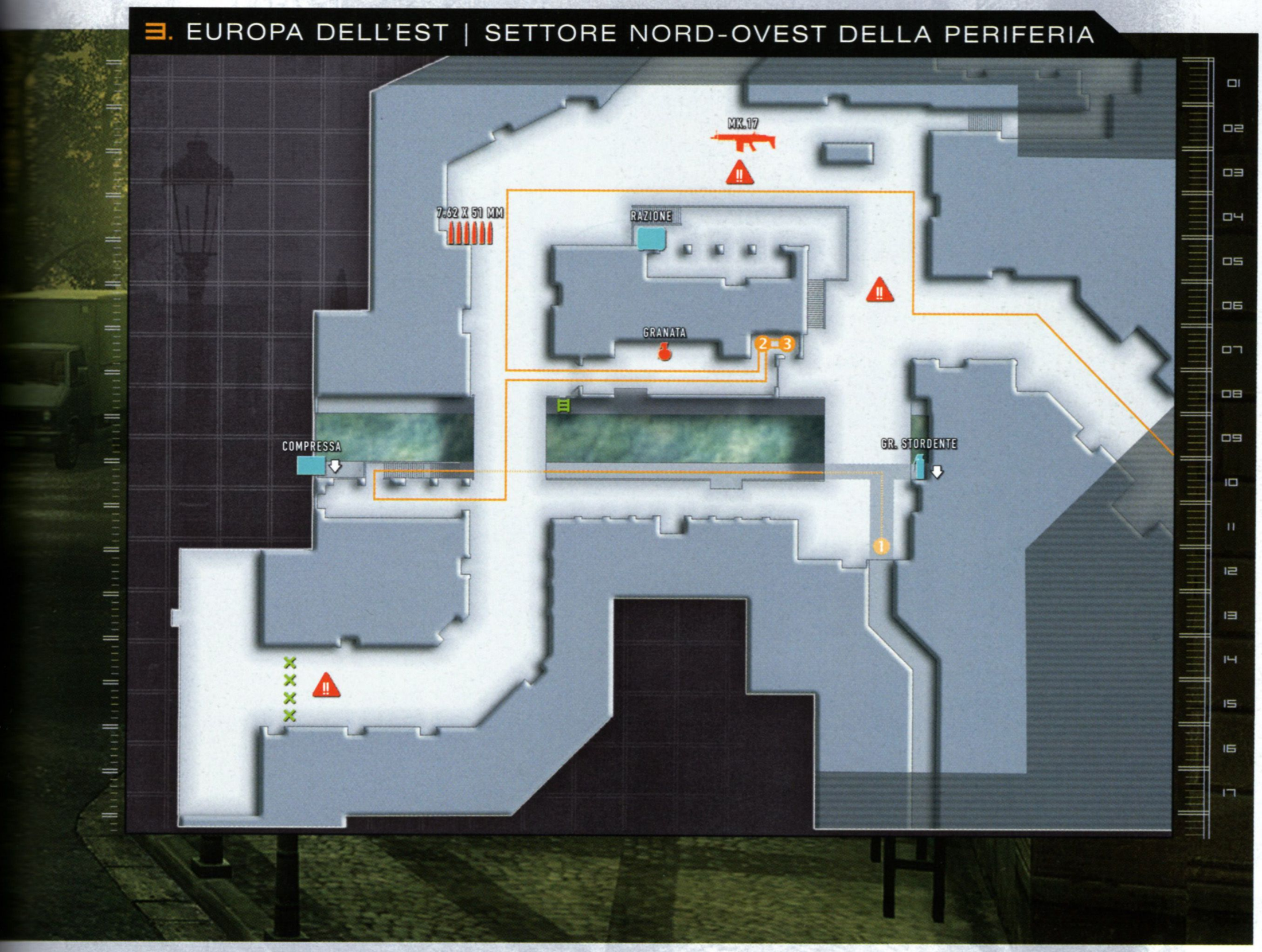
3 Striscia in cima alle scale e osserva il lato opposto del canale, dove si trova un soldato CMP. Finché resti fuori dal suo campo visivo, puoi scendere tranquillamente verso il corso d'acqua. Qualora la sua vista periferica gli consentisse di individuare Snake, resta immobile o avanza strisciando più lentamente possibile. Fai con calma – di solito trascorre un certo tempo prima che il riflettore si muova verso la tua posizione e una volta raggiunta l'ombra sotto il ponte più avanti sarai al sicuro. Giunto a destinazione, fermati e osserva il movimento del riflettore.

4 Non appena il riflettore ti passa sopra la testa, muoviti con attenzione lungo il lato del canale dove ti trovi attualmente, fino a raggiungere le ombre sotto il secondo ponte. Quando sei sicuro che il membro della resistenza è sufficientemente distante, lasciati cadere in acqua e raggiungi il sentiero dall'altra parte. Osserva di nuovo l'elicottero per assicurarti di avere abbastanza tempo, quindi avvicinati all'apertura attraversata dal membro della resistenza. Fai molta attenzione qui dal momento che si volterà sospettoso nella tua direzione, continuando a guardarsi le spalle lungo il passaggio per paura di essere seguito. Se rimani dietro il muro, fuori dal suo campo visivo, alla fine si volterà e uscirà dalla zona. Seguilo nel Settore Nord-Ovest della Periferia.

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA

ISTRUZIONI PER IL GIOCATORE
ATTO 1
ATTO 2
ATTO 3
ATTO 4
ATTO 5

3. EUROPA DELL'EST | SETTORE NORD-OVEST DELLA PERIFERIA



! ■ Un modo alternativo di seguire il membro della resistenza attraverso i due canali è tuffarsi in acqua per evitare i riflettori. Tuttavia, se vieni individuato, ricordati che non puoi eseguire le mosse CQC mentre sei in acqua.

■ Ci sono diversi oggetti e munizioni sparsi per le strade della città. Tieni comunque presente che avvicinare Snake a ciascun oggetto è rischioso, dunque meglio ricorrere alla funzione furtiva del Metal Gear Mk. II se noti qualcosa che ti interessa.

DIFFICILE BIG BOSS

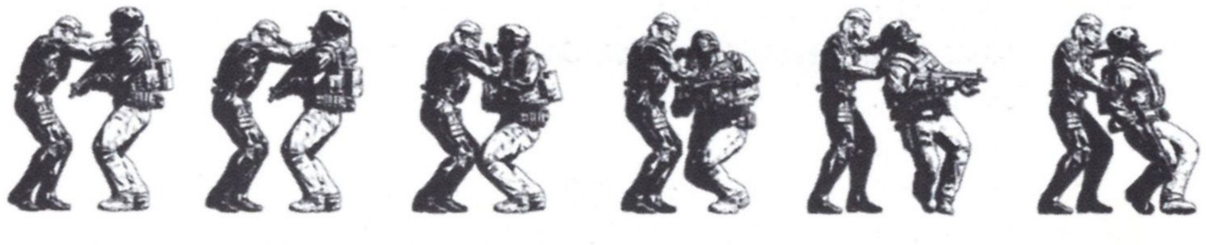
1 Sdraiati immediatamente e aspetta un attimo. Se sarai troppo precipitoso, ti complicherai la vita spaventando il tuo bersaglio. Striscia con cautela all'esterno e osservalo mentre cammina nell'acqua. Non c'è bisogno di seguirlo, dato che tornerà sul lato dove ti trovi una volta raggiunto il prossimo ponte. Attendi che la luce del riflettore sopra la tua testa si allontani (ricordati di aspettare rivolto verso la parte posteriore dell'area all'ombra; se avanzi troppo l'equipaggio dell'elicottero ti individuerà), quindi striscia verso la nicchia sulla sinistra se hai bisogno di un nascondiglio immediato, altrimenti punta dritto all'ombra sotto il secondo ponte. Striscia in cima alle scale e gira a sinistra. Attraversa il ponte e prendi la prima a destra.

2 Avvicinati lentamente all'apertura nel muro alla sinistra del secondo portone (chiuso), quindi usa il Metal Gear Mk. II e attiva la sua funzione furtiva. Fallo entrare nell'apertura e gira a sinistra. Devi andare a sbattere a tutta velocità contro la latta alle spalle dei due soldati CMP per spostarla dalla sua posizione attuale; la scelta migliore sarebbe verso il lato destro della strada (rispetto alla tua posizione iniziale). Una volta fatto, procedi a nord e gira l'angolo a sinistra. Ripeti la stessa procedura con la seconda latta accanto ai due soldati CMP, quindi disattiva il Metal Gear Mk. II.

3 Fermati qualche secondo per permettere ai soldati di tornare alle loro posizioni originali, quindi torna sulla strada. Gira a destra e striscia lungo il marciapiede finché avvisti il membro della resistenza. Striscia attentamente dietro entrambe le serie di soldati CMP e segui il tuo bersaglio nel Settore Nord-Est della Periferia.

STRATEGIE ALTERNATIVE

Nei videogiochi, il modo più efficace per risolvere un problema non è sempre il più divertente. Nella nostra guida per il Settore Nord-Ovest della Periferia ti sveleremo come spostare furtivamente le due latte nelle quali il membro della resistenza potrebbe inciampare accidentalmente, con conseguente arresto in entrambi i casi. Tuttavia, seguendo le nostre istruzioni per quest'area alla lettera, ti perderai buona parte del divertimento nel tentativo di salvare il membro della resistenza dalla sua stessa goffaggine...



ISTRUZIONI: INTERCETTATORE DI SEGNALI

*L'intercettatore di segnali funziona solo in questa parte di **MGS4**. Il suo unico compito è evidenziare l'area dove si trova il membro della resistenza nella mappa all'interno del menu di pausa. Vale la pena usarlo se dovessi perderti la prima volta che giochi e vuoi ricorrere alle nostre mappe solo in caso di necessità, ma ricordati che il Solid Eye si rivela molto più utile in generale.*

4. EUROPA DELL'EST | SETTORE NORD-EST DELLA PERIFERIA

DIFFICILE BIG BOSS

1 Quest'area è molto breve e semplice da attraversare, a patto di non cedere alla fretta. Avanza lentamente lungo la strada per seguire il tuo bersaglio e aspetta dietro l'angolo quando si ferma all'ingresso, dopodiché striscia e seguilo verso sinistra.

2 Segui il bersaglio da distanza di sicurezza mentre si muove di colonna in colonna, evitando di fare rumore per non allertare le guardie nelle vicinanze. Una volta svoltato l'angolo, procedi insieme a lui nel Settore Nord della Periferia.

NORMALE SOLID, NORMALE NAKED E FACILE LIQUID

1 Il membro della resistenza è nascosto alla tua sinistra, in fondo alla strada. Sdraiati e striscia verso di lui. Fermati appena attraversa le strisce pedonali prima di riprendere il tuo inseguimento furtivo.

2 Striscia attraverso l'arco e gira a destra. C'è un elicottero che sorvola la piazza, impegnato a perlustrare le zone d'ombra con un riflettore. Ci sono anche alcuni soldati CMP (il numero esatto dipende dal livello di difficoltà scelto). Rimani steso sul marciapiede, dietro i veicoli parcheggiati, per ridurre il rischio di essere scoperto.

3 Segui il membro della resistenza lungo la prossima strada finché non gira a sinistra, quindi aspetta e osservalo da posizione nascosta mentre striscia alle spalle di due soldati CMP (nota: a livello Facile Liquid ce n'è uno solo). Purtroppo, essendo concentrato a sfuggire alla cattura dei militari, non si accorge di un contenitore di metallo vuoto a terra e finisce per urtarlo, con conseguente arresto immediato.

Dalla tua posizione riparata, equipaggia la pistola Mk. 2 e segui il movimento dei soldati CMP. Devi colpirli entrambi con due colpi precisi alla testa; l'ideale sarebbe neutralizzare per primo il soldato che avanza rimanendo leggermente indietro. Nella maggior parte dei casi, il membro della resistenza correrà verso le scale vicine e rimarrà nascosto per un attimo, prima di riprendere il suo tragitto. C'è tuttavia la possibilità che egli decida in maniera scellerata di tornare nella piazza precedente, facendosi arrestare una seconda volta. Nel caso dovesse succedere, non devi far altro che assistere alla scena e attendere nella tua posizione l'arrivo di un secondo membro della resistenza.

(Se la mira non è il tuo forte, puoi osservare il membro della resistenza che viene portato via senza intervenire. Una volta che la strada è libera, raggiungi il contenitore di metallo e calcialo via dal marciapiede, per evitare che il secondo membro della resistenza commetta lo stesso errore del primo.)

4 Per concludere, una volta superato il punto critico precedente, segui il membro della resistenza fino all'uscita per il Settore Nord della Periferia, la tua prossima (e ultima) destinazione nell'area della Periferia.

5. EUROPA DELL'EST | SETTORE NORD DELLA PERIFERIA

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA

ISTRUZIONI PER IL GIOCATORE
ATTO 1
ATTO 2
ATTO 3
ATTO 4
ATTO 5

! La prossima sezione del gioco è *estremamente* difficile ai livelli di difficoltà più elevati se miri a una partita perfetta (senza uccisioni, senza innescare fasi di allerta, senza usare oggetti curativi, ecc.). Puoi facilitarti leggermente la vita acquistando una doppietta dal Negozio di Drebin (a meno che tu non ne abbia già una) prima di uscire da questa zona, ma non sei obbligato a farlo.

Strisciando alle spalle del membro della resistenza e intimandogli di alzare le mani minacciandolo con un'arma, potrebbe rilasciare un brano per l'iPod® quando lo perquisisci.

Tutti i livelli di difficoltà

NORMALE SOLID, NORMALE NAKED E FACILE LIQUID

Come già accaduto con il Settore Sud della Periferia, anche in questo caso il tragitto che segui è praticamente identico per tutti i livelli, cambia solamente il numero di guardie CMP che incontri. La differenza principale è che non incontrerai un veicolo di pattuglia al punto ❷ e il soldato al punto ❺. A livello Facile Liquid, puoi persino strisciare direttamente oltre l'incrocio piuttosto che girare a sinistra al punto ❶, dal momento che non ci sono affatto guardie.

DIFFICILE BIG BOSS

❶ Aspetta che il membro della resistenza emerga dal cortile di fronte travestito da CMP, dopodiché striscia dietro di lui. Non puoi seguirlo sulla strada principale, perciò prendi il percorso sulla destra. Attraversa la strada successiva e raggiungi il marciapiede, quindi dirigiti a sinistra. Striscia lungo la fiancata del furgone bianco.

❷ C'è un veicolo CMP di pattuglia in quest'area che effettua sempre lo stesso giro, dunque aspetta che passi prima di avanzare lentamente verso destra. Fa' attenzione mentre giri l'angolo perché Snake ha la tendenza ad alzarsi in piedi se urta contro gli spigoli quando striscia e in questo caso potrebbe essere un disastro. Striscia alle spalle delle due guardie e sali sul marciapiede della strada che porta a nord-ovest. Di solito, è consigliabile fermarsi dietro l'auto parcheggiata finché il veicolo di pattuglia ha effettuato il secondo passaggio.

❸ Striscia lungo la rampa in fondo al marciapiede e, quando la strada è libera, raggiungi il marciapiede dall'altro lato. Fermati appena il veicolo di pattuglia passa per la terza volta, quindi prendi la prima a sinistra. Girando l'angolo, vedrai il membro della resistenza in compagnia di tre soldati CMP. Uno di questi si staccherà immediatamente sulla destra; gli altri due accompagneranno il tuo bersaglio in fondo al vicolo, prima che un altro se ne vada verso sinistra. L'ultimo soldato rimasto percorrerà un sentiero a destra subito dopo.

❹ Controlla che il veicolo di pattuglia si trovi a distanza di sicurezza, quindi segui il membro della resistenza dall'altro lato della strada. Non ci sono soldati CMP di cui preoccuparsi qui.

❺ In fondo al vicolo, apri bene le orecchie per avvertire l'arrivo di un veicolo di pattuglia, dopodiché striscia lungo la strada per seguire il membro della resistenza. Fai molta attenzione mentre ti avvicini al culmine della piccola salita. Quando raggiungi il bidone accanto al segnale stradale, fermati e aspetta. C'è un soldato CMP impegnato in un breve tragitto di pattuglia sul lato della strada alla tua destra. Evita di mandarlo a nanna, dal momento che il suo corpo resterebbe in bella vista. Per superarlo, dovrai agire con un tempismo perfetto. Fermati finché il veicolo passa e aspetta che il soldato ti dia le spalle. Striscia immediatamente oltre l'ingresso: hai appena il tempo di nasconderti dietro il prossimo edificio prima che si volti nella tua direzione.

❻ Raggiungi l'estremità del marciapiede, dopodiché attendi che il veicolo di pattuglia compia l'ultimo passaggio. A quel punto puoi strisciare tranquillamente lungo la strada fino al viale in pendenza. Quando il membro della resistenza si toglie il travestimento, seguilo verso sinistra per uscire dalla zona.

Questa sequenza è simile a quella in Sud America, ma con una differenza sostanziale: viaggiando come passeggero, Snake occupa una posizione fissa per tutto il tragitto. È fondamentale avere una mira precisa. Tieni premuto L1 per prendere la mira e premi R1 per sparare, come al solito. Rilasciando il primo tasto, la visuale tornerà in posizione predefinita, generalmente a fianco della moto. La prossima volta che premi L1, la visuale dovrebbe inquadrare il pericolo più imminente. Mentre sei in moto non potrai accedere al Negozio di Drebin, ma avrai munizioni infinite per tutto il viaggio.

L'inseguimento con la moto è diviso in tre sezioni, ognuna piena di nemici. Il pericolo principale sono i veicoli con le torrette, anche se non vanno sottovalutati i folti gruppi di truppe CMP o Soldati Haven. Nella terza sezione, Raging Raven attaccherà con il suo esercito di Slider. Ogni danno che le infliggi verrà riportato nello scontro successivo, dunque vale la pena colpirla appena puoi.

FLASHBACK: EVA

*Figura chiave negli eventi di Operation Snake Eater (**MGS3**), EVA ha fallito la sua missione segreta di impossessarsi dell'Eredità dei Filosofi per il governo cinese. I filmati che hai appena visto contengono tutto ciò che ti serve sapere.*

ISTRUZIONI: SLIDER

Nonostante li abbia già incontrati brevemente nell'Atto 1, gli Slider fanno la loro prima vera apparizione come nemici durante questo inseguimento con la moto e nello scontro nell'area successiva. Non c'è bisogno di suggerimenti per distruggerli dal momento che bastano pochi colpi ben centrati. Ciascun esemplare abbattuto ti darà diritto a un piccolo bonus PD, come tutti i nemici non umani.

A PREPARATIVI

Nota: questa sezione della guida è rivolta ai giocatori che vogliono terminare il gioco senza alcuna uccisione. Se non sei fra questi, usa pure l'arma che preferisci ed esercitati in un po' di tiro a segno indiscriminato. I suggerimenti alla tua sinistra dovrebbero permetterti di superare questa spettacolare sequenza.

Non appena ottieni il controllo di Snake, prepara l'Mk. 2, le granate stordenti e una doppietta caricata con munizioni aeree (è opzionale, ma altamente consigliata). Puoi anche equipaggiare un mitra se vuoi ottenere qualche PD extra abbattendo gli Slider che partecipano allo scontro, ma non è indispensabile. Prima di cominciare, ci sono due cose che devi sapere. La prima è che basta un dardo tranquillante per mettere KO un soldato CMP o un Soldato Haven durante questa sequenza. La seconda è che devi fare attenzione a dove lanci le granate stordenti perché quando viaggi a velocità sostenuta è più facile ferire Snake e i suoi compagni che i soldati nemici.

B CORTILE DELLA CHIESA

- Questa è la parte più breve del viaggio, e la meno complicata. L'uso delle granate stordenti in questo caso è sconsigliabile a causa dell'alta velocità. Pensa ad abbattere più soldati CMP possibile con i dardi tranquillanti e dovresti cavartela con qualche graffio.

- Da segnalare il secondo incontro con i Gekko. Ignora le gigantesche macchine da guerra e concentrati sui soldati CMP davanti. Dopo averne neutralizzati la maggior parte (o tutti, se sei particolarmente in gamba), occupati del gruppo che arriva alla tua sinistra.

C LUNGOFIUME OVEST

- Ci sono diversi soldati alla prima curva. Lancia subito una granata stordente per metterne fuori gioco alcuni, passando poi all'Mk. 2 o alla doppietta. Con una buona mira (o un rimbalzo fortunato) dovresti riuscire a cavartela senza alcun danno.

- Lascia perdere il veicolo CMP che arriva visto che non rappresenta un pericolo per te. Elimina il Soldato Haven che atterra sul tetto del furgone.

- Quando percorri la strada in riva al fiume, lancia una granata stordente verso i veicoli alla tua destra. Appena EVA si gira verso sinistra, lanciane un'altra sulla sinistra del posto di blocco più avanti; la maggior parte dei soldati CMP, infatti, proviene dal vicolo e si raduna proprio in questa posizione. Mira a terra e lancia altre granate stordenti ai loro piedi, oppure usa l'Mk. 2 se sei un cecchino infallibile. Non c'è molto che tu possa fare agli addetti alla torretta da questa distanza, ma abbiamo notato che la loro mira solitamente lascia molto a desiderare. Quando EVA gira la moto, ricarica rapidamente le tue armi.

- Questa parte è alquanto ostica. Prepara l'Mk. 2 o la doppietta. Quando EVA spicca il salto accanto ai due veicoli CMP, devi neutralizzare un operatore della torretta (o, meglio, entrambi) prima che la sequenza al rallentatore finisca. In caso contrario, subirai parecchi danni. Quando la moto atterra, concentrati sugli addetti alla torretta (se sono ancora svegli), quindi occupati delle truppe CMP.

- Non ci sono altre fermate fino alla prossima zona, anche se le strade pullulano di Soldati Haven. Se sei riuscito a superare il secondo posto di blocco con l'indicatore dell'energia vitale di Snake circa a metà (un obiettivo difficile, ma non impossibile), dovresti essere in grado di raggiungere il prossimo caricamento senza utilizzare alcun oggetto curativo.

D LUNGOFIUME EST

- Gli indicatori dell'energia vitale e della psiche di Snake vengono ripristinati dopo il filmato. Equipaggia un mitra. Spara a più Slider possibili e cerca di colpire Raging Raven per abbassarle l'energia. Se vuoi raccogliere la Bambola Raging Raven segreta, dovrai colpirla con i dardi tranquillanti o con le munizioni aeree.

- Dopo un po' supererai un veicolo CMP, che ti inseguirà. Usa la doppietta per eliminare l'addetto alla torretta.

- Da qui in avanti, dovrai alternare il mitra per sparare agli Slider e l'Mk. 2 o la doppietta per neutralizzare i Soldati Haven e gli artiglieri CMP. Le granate stordenti sono sconsigliabili in questa fase, per via dell'alta velocità.

- Quando raggiungi la sezione con le strade piene di Soldati Haven, usa solo l'Mk. 2. Cerca di metterne KO più possibile dalla distanza; la precisione è fondamentale in questo caso.

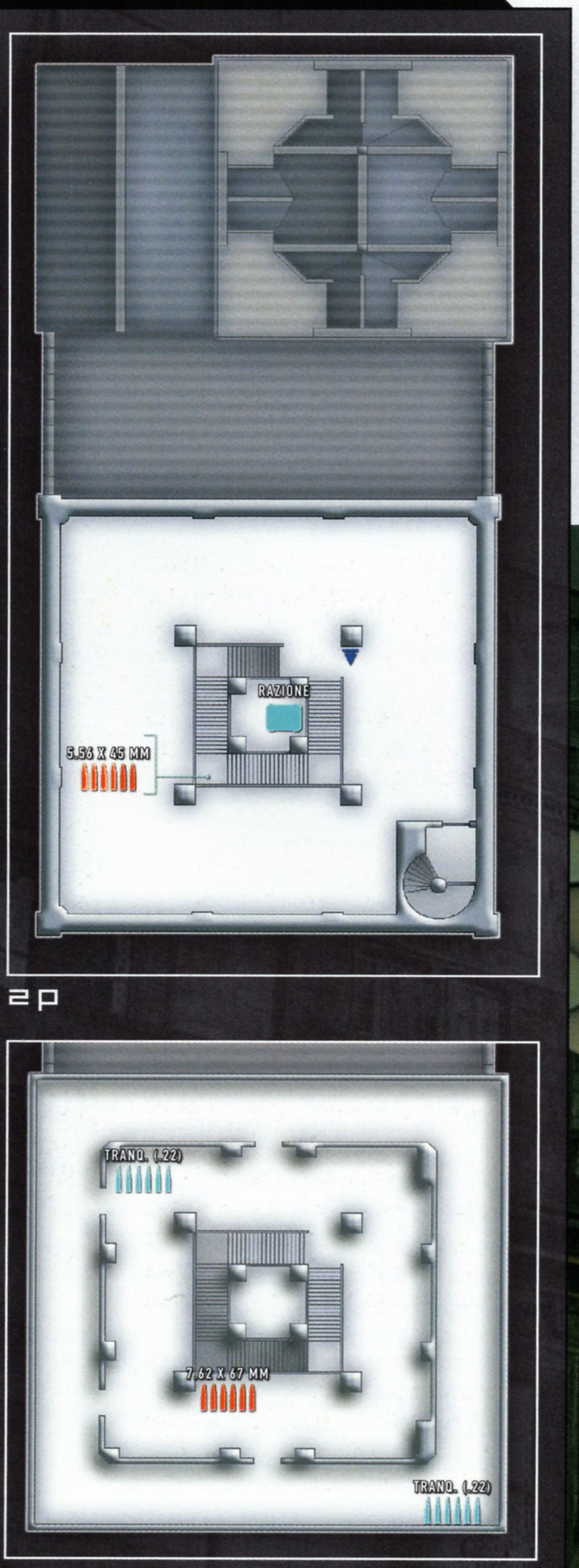
- L'ultima fase pericolosa è quando EVA gira a destra e scende due rampe di scale. Usa l'Mk. 2 per addormentare i Soldati Haven quando ti avvicini a loro. Una volta superata quest'area, puoi riporre le armi e goderti i fuochi d'artificio se vuoi.

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA

ISTRUZIONI PER IL GIOCATORE
ATTO 1
ATTO 2
ATTO 3
ATTO 4
ATTO 5

! Se miri a una partita perfetta dopo aver completato *MGS4* almeno una volta, il requisito "non usare oggetti curativi" rende questa sequenza più impegnativa. Uscire indenni senza usare una sola razione è possibile, ma è molto difficile al livello più alto. I consigli che ti offriamo qui ti aiuteranno a superare questa sfida, ma ci sono un paio di trucchi aggiuntivi che preferiamo non svelarti ora per non rovinarti la sorpresa. Li puoi trovare a pagina 170 del capitolo Extra.

6. EUROPA DELL'EST | ECHO'S BEACON



L'attacco diretto è la strategia migliore contro Raging Raven. Se cerchi di giocare al gatto con il topo, rimanendo nascosto per uscire di tanto in tanto e sparare a caso ai bersagli che passano, la Bestia e il suo nugolo di Slider ridurranno la tua energia volando (e, spesso, sparando) all'improvviso da varie direzioni. Come se non bastasse, Raging Raven dispone di alcuni potenti attacchi in mischia. Per rendere la battaglia più indolore possibile, ti suggeriamo di dirigerti al piano superiore e passare all'attacco.

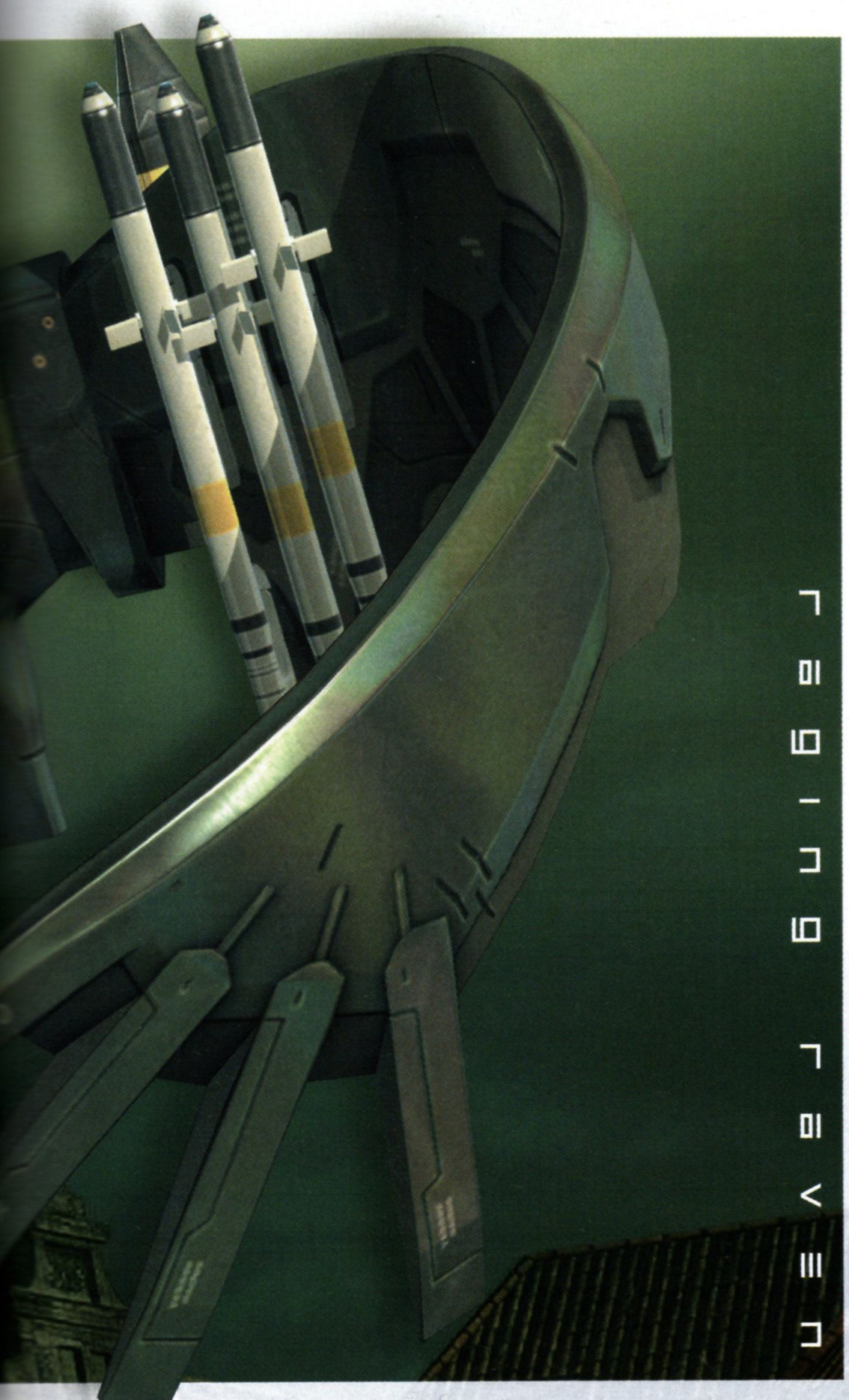
La tua priorità durante tutta questa battaglia è sfoltire il numero di Slider che volano intorno alla torre. Così facendo, non solo ridurrai il numero di aggressori, ma peggiorerai anche l'umore di Raging Raven. Più si arrabbia e meno userà i suoi attacchi più devastanti. Continua a muoverti sulla passerella superiore e a colpirla con armi potenti mentre schivi le sue granate. Come già accaduto nello scontro con Laughing Octopus, la fase iniziale della Bestia è seguita da un breve combattimento contro Raging Beauty.

RAGING RAVEN

Preparativi

- Se Snake è ferito al termine della sequenza in moto, dirigiti sotto le scale e sdraiati per recuperare la salute. Di solito questa posizione è a prova di pericolo all'inizio del combattimento. Puoi tornare qui ogni volta che l'indicatore della tua energia vitale è basso per riprendere fiato, anche se in seguito potresti correre qualche rischio in più.

- Nel prossimo scontro con il boss, la scelta delle armi dipende da ciò che vuoi ottenere. Affidati a un fucile di precisione (il Mosin-Nagant se vuoi raccogliere la Bambola Raging Raven segreta) e a un potente fucile automatico da usare contro gli Slider. Raging Raven tende a schivare regolarmente, perciò, qualora scegliessi degli esplosivi, assicurati che ci sia sufficiente tempo per raggiungerla prima che si muova. Infine, se intendi rimanere nei piani inferiori dell'edificio, cosa che ti sconsigliamo, un fucile a canna liscia (magari caricato con munizioni aeree) ti aiuterà a respingere le avanzate della Bestia, casomai venisse a cercarti.



Attacchi

Preparandoti per questa battaglia nel modo giusto, non dovrai mai assaggiare il repertorio di colpi più letali di Raging Raven, ovvero quelli che sferrerà se le cose dovessero mettersi male...

- Se stai agendo dalla passerella all'esterno dell'ultimo piano o del piano intermedio, Raging Raven lancerà delle granate contro Snake che distruggeranno delle sezioni dell'edificio, rischiando di far precipitare il nostro eroe di sotto nelle zone prive di barriere. Qualora ciò succedesse, premi △ per farlo risalire. Un tipo di attacco meno comune vede Raging Raven sparare una serie costante di granate; può essere evitato semplicemente dandosela a gambe finché non svuota il caricatore.

- Raging Raven usa diversi tipi di granate, incluse quelle flashbang e incendiarie. Queste ultime possono bruciare Snake. Se dovesse succedere, usa le capriole in avanti per spegnere le fiamme.

- Raging Raven e i suoi Slider voleranno regolarmente attraverso l'edificio se rimani all'interno. Nel caso in cui conoscano la posizione di Snake, potrebbero esplodere dei colpi nella sua direzione. Se non fai abbastanza per tenere a bada il numero di Slider e ti attardi troppo all'interno dell'edificio, potrebbero addirittura volarci attraverso come una specie di "sciame".

- Quando entra nella torre, l'attacco standard di Raging Raven consiste nel lanciare una serie di granate contro Snake.

- Una volta che il suo indicatore dell'energia vitale è inferiore al 75%, Raging Raven inizierà a effettuare degli attacchi di tipo "presa" ogni volta che Snake si trova su uno dei due piani inferiori dell'edificio. Scuoti L per divincolarti. Se non fuggi in tempo, Snake verrà sbattuto a terra.

- Dopo che Raging Raven ha afferrato Snake per tre volte, sbattendolo a terra almeno una, c'è un altro possibile esito: qualora Snake non riesca a fuggire, ella lo trasporterà in cima all'edificio, facendolo cadere da un'altezza notevole. Premi △ al momento giusto per far aggrappare Snake a una sporgenza durante la caduta, altrimenti morirà.

- Quando senti il beep, avvicinati a una scalinata e aspetta per un secondo. Non appena il beep diventa più insistente, sali, o scendi, a seconda del caso. Così facendo, generalmente sarai al riparo dalla grossa esplosione che segue, dato che di solito investe una sola area.

Direttive generali

Durante il combattimento con Raging Raven, la migliore difesa è l'attacco.

- Sali fino all'ultimo piano e abbatti più Slider possibili. Questo farà infuriare Raging Raven, il che è una cosa positiva dal momento che quando si arrabbia perde concentrazione e di solito non userà i suoi attacchi più letali. Gli Slider che elimini vengono rimpiazzati periodicamente da altri, perciò continua a sfoltirne il numero.

- A meno che tu non debba entrare per curarti, o per schivare uno degli attacchi più letali di Raging Raven, è consigliabile rimanere all'ultimo piano per tutta la durata della battaglia. Una volta attirata l'attenzione di Raging Raven, sparandole appena passa, di solito resterà sospesa in aria lanciando granate contro Snake. Non sono difficili da evitare, se fai attenzione; generalmente basta tuffarsi di lato per eludere il raggio d'azione dell'esplosione. La tecnica migliore sembrerebbe muoversi di lato lungo la parete dell'edificio verso cui è rivolta Raging Raven mentre spari.

- Segui Raging Raven e colpiscila con qualsiasi arma preferisciti abbia in mano. I fucili di precisione sono ottimi (soprattutto se sei abbastanza freddo da eseguire un colpo alla testa in movimento), ma puoi anche usare la visuale standard in terza persona per colpire Raging Raven al corpo.

- Quando senti Raging Raven dire "Mi sto surriscaldando!", volerà sul tetto di un edificio vicino disattivando temporaneamente la sua unità Slider personale. Anche se tende a usare una granata stordente per mascherare la sua partenza, cerca di seguire il suo percorso di volo e di individuare dove atterra. Colpiscila con il fucile di precisione prima possibile. Dato che questa breve pausa le permette di raffreddarsi, dovrai distruggere gli Slider per farla arrabbiare di nuovo.

Raging Beauty

Come già successo con Laughing Octopus, per porre fine al combattimento devi mettere KO Raging Beauty, ucciderla o attendere che termini la fase del "mondo bianco". Se opti per una conclusione non letale, riceverai la mimetizzazione facciale di Raging Beauty.

SEGRETO: BAMBOLA RAGING RAVEN

Se hai trovato la Bambola Frog Soldier nell'Atto 1 e stai collezionando le statuette segrete sconfiggendo ciascuna Bestia con tecniche non letali (consulta pagina 66), puoi trovare la Bambola Raging Raven all'ultimo piano durante la prima fase dello scontro con Raging Beauty.

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA
ISTRUZIONI PER IL GIOCATORE
ATTO 1
ATTO 2
ATTO 3
ATTO 4
ATTO 5

! Se sei coraggioso, un modo rapido per raggiungere un piano inferiore è lasciarti cadere dal bordo, premere ⊗ per rilasciare la presa di Snake e premere △ per aggrapparti a una sporgenza di sotto mentre Snake precipita.

Indipendentemente da come scegli di portare avanti la battaglia, al termine riceverai il potente e versatile lanciagranate MGL-140.

1 CAMPO DI NEVE, ELIPORTO E HANGAR DEI CARRI ARMATI

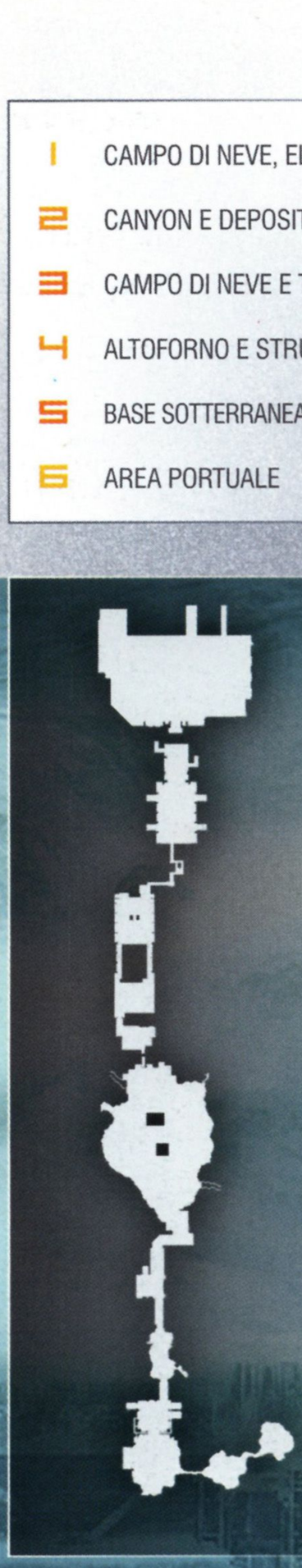
2 CANYON E DEPOSITO TESTATE NUCLEARI

3 CAMPO DI NEVE E TORRE COMUNICAZIONI

4 ALTOFORNO E STRUTTURA DI FUSIONE

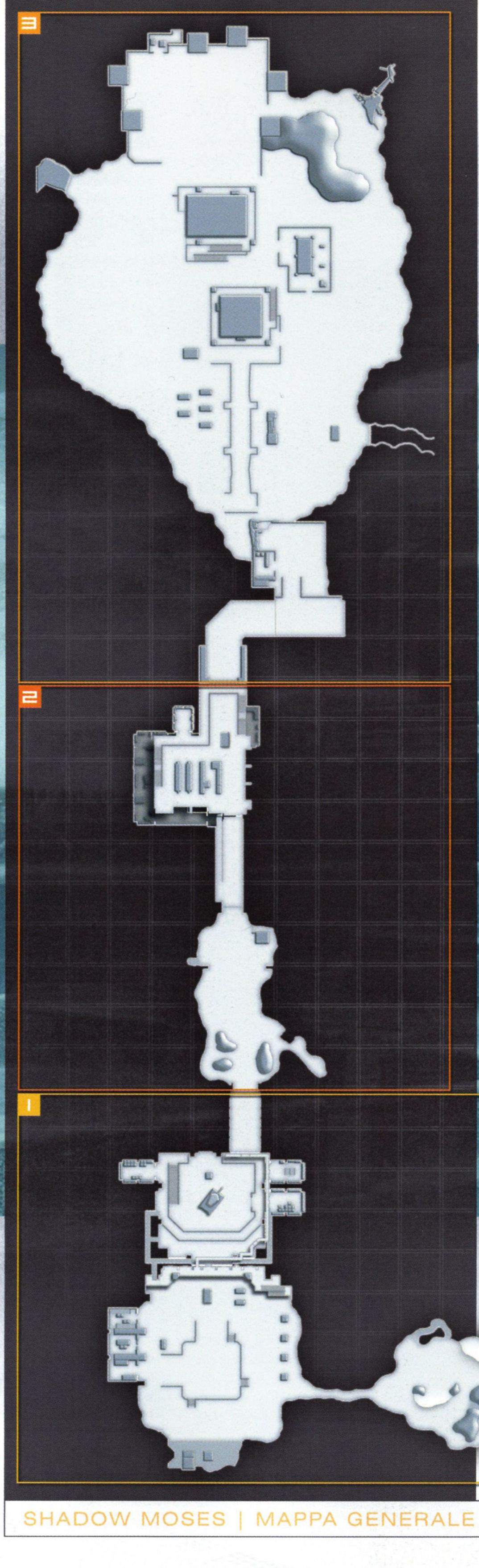
5 BASE SOTTERRANEA E GALLERIA DEI RIFORNIMENTI SOTTERRANEA

6 AREA PORTUALE



SEGRETO: INFORMAZIONI SULLA MISSIONE

Come al solito, non appena la schermata con le Informazioni sulla missione passa a un formato multivisuale, prendi il controllo del tuo esploratore meccanico premendo ▣. Il Metal Gear Mk. III sostituisce il suo sfortunato predecessore, condividendone gli stessi comandi e funzioni. Puoi trovare un Regain® e alcune munizioni sul ponte inferiore, e una batteria e un brano per l'iPod® al piano di sopra.

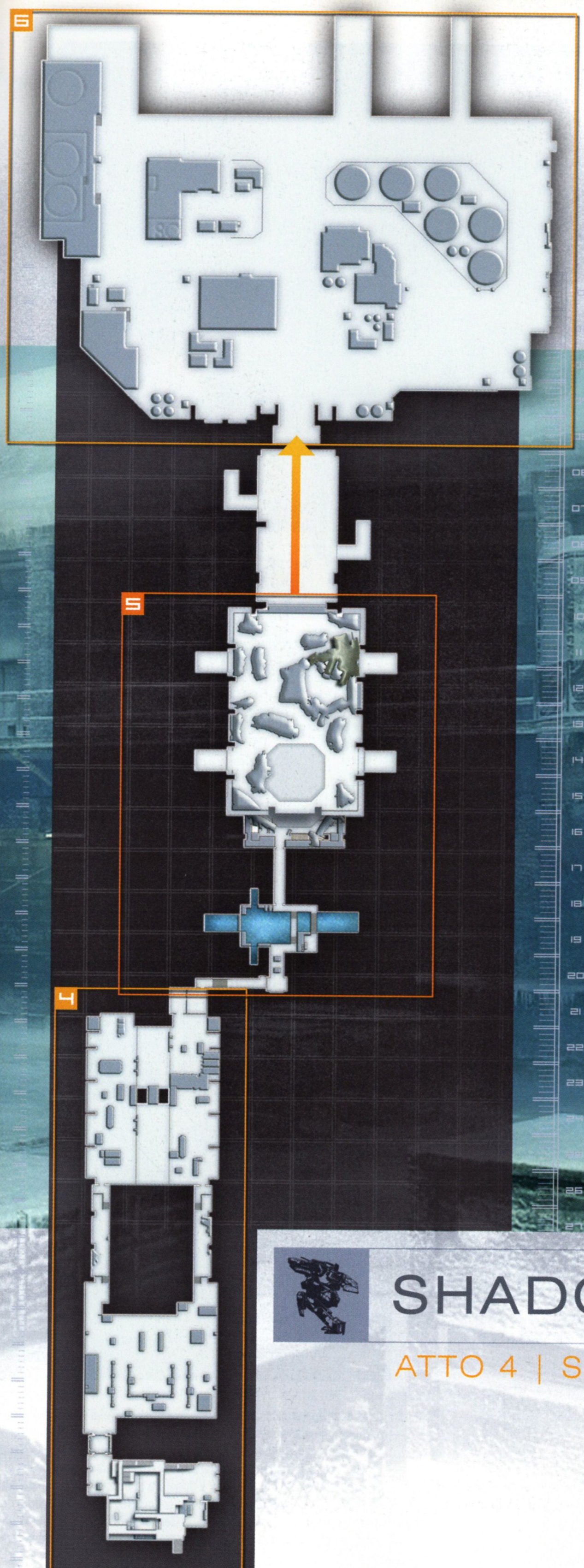


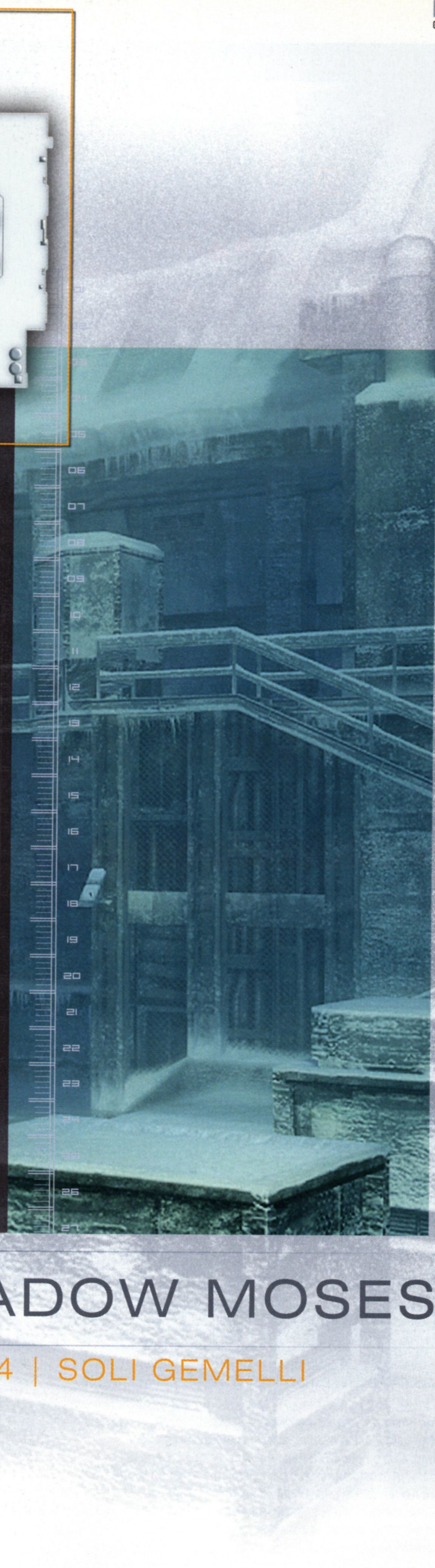
SHADOW MOSES | MAPPA GENERALE

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA

ISTRUZIONI PER IL GIOCATORE

ATTO 1
ATTO 2
ATTO 3
ATTO 4
ATTO 5





SHADOW MOSES

ATTO 4 | SOLI GEMELLI

I. SHADOW MOSES | CAMPO DI NEVE, ELIPORTO E HANGAR DEI CARRI ARMATI

L'area dell'Eliporto è piena di oggetti, come rivela la nostra mappa. Dopo aver raccolto tutto ciò che ti serve, avvicinati alle porte principali e guarda all'interno. Come noterai, l'Hangar dei Carri Armati è pieno di Gekko nani. Entrare da questo ingresso è pericoloso, ma al tempo stesso utile per imparare a riconoscere i movimenti imprevedibili di questi avversari ostici. Vale quasi la pena ingaggiare un combattimento contro di essi subito, anche solo per convincerti che è meglio adottare un approccio furtivo per i prossimi incontri...

Non è indispensabile completare il flashback di *Metal Gear Solid*, ma abbiamo preparato delle istruzioni per i più perfezionisti nella pagina alla tua destra (vedi il punto **A**). La prima sezione dell'area Campo di Neve è priva di pericoli, quindi non esitare a raccogliere tutti gli oggetti che vi si trovano sparsi. Se hai problemi a orientarti in mezzo alla tormenta, attiva la modalità VN del Solid Eye. Quando sei pronto, striscia all'interno del passaggio a ovest ed evita il singolo Gekko di pattuglia. Se vieni scoperto, puoi correre verso il sentiero che conduce all'Eliporto per nasconderti.

A Dalla tua posizione di partenza nella sequenza flashback/sogno, vai a nord verso i riflettori. Aspetta che una delle luci si allontani da te, quindi superala correndo in direzione delle scale a ovest. Dirigiti a nord verso le porte principali (chiuse), evitando la telecamera di sorveglianza a nord-ovest. Ai livelli di difficoltà inferiori, puoi infilarti nel condotto sotto la telecamera; se ci trovi una guardia che dorme, dovrai seguire un tragitto più lungo. Muoviti lentamente a est, sotto la telecamera di sorveglianza e sali con attenzione le scale. C'è una guardia di pattuglia in cima. Appena possibile, nasconditi nella piccola alcova sulla destra del riflettore e attendi che il soldato raggiunga la tua posizione. Non devi far altro che seguirlo, chiaramente da distanza di sicurezza, e strisciare nel condotto d'aerazione al centro della passerella per uscire. Tieni presente che tutto ciò che accade durante la sequenza del sogno di *MGS1*, fra cui le fasi di allerta e le uccisioni, non influisce sulle tue valutazioni al termine dell'atto.

B Lascia la prima sezione e striscia lungo la rampa alla tua destra. Tenendoti a distanza di sicurezza dalla sporgenza, fermati e osserva il Gekko in modalità VN. Il tragitto seguito dalla guardia meccanica è molto complicato e prevede delle svolte regolari per esaminare grosse porzioni dell'area con il suo laser scanner. Il momento migliore per muoverti è quando raggiunge il punto più distante del suo percorso di pattuglia. Scivola lungo il banco di neve e striscia nella piccola apertura fra le rocce. Quando arrivi dall'altra parte, fai una breve corsa fino alla discesa a ovest che conduce all'Eliporto.

C L'area dell'Eliporto è libera da nemici, il che ti permette di esplorare le stesse zone del primo *MGS* senza timore. Se vuoi raccogliere la razione all'estremità nord-ovest, devi salire le scale a nord-est che portano alla passerella superiore, tornare indietro all'angolo nord-ovest e rotolare oltre la barriera per atterrare sulla piattaforma di metallo sottostante. Come in *Metal Gear Solid*, ci sono delle stanze a ovest, con le porte dell'area centrale chiuse; puoi raggiungerle strisciando attraverso le piccole aperture nel muro da ambo i lati.

Ti consigliamo di prendere le scale per la passerella superiore e di strisciare nel condotto di ventilazione in alto per infiltrarti nell'Hangar dei Carri Armati. È il percorso meno complicato verso l'uscita dell'area, inoltre potrai trovare il brano Warhead Storage per l'iPod®.

D Premi △ per uscire dal condotto d'aerazione e premi rapidamente ⊗ per lasciarti cadere una volta che il Gekko nano nell'angolo allontana il proprio laser scanner. Cammina accovacciato dietro il recinto metallico che va dalla parete in fondo alla passerella e attendi lì finché tre Gekko nani perlustrano l'area. Osserva il pavimento di sotto, prestando attenzione ai gruppi di Gekko nani di pattuglia intorno al carro armato al centro dell'hangar. Non appena se ne vanno, scavalca la barriera e lasciati cadere giù. Striscia nell'apertura sotto le porte, tenendoti sulla sinistra per non farti scoprire.

Nella galleria successiva, aspetta che i laser scanner si muovano in posizione orizzontale, quindi cammina accovacciato per giungere dall'altra parte prima che tornino.

SEGRETO: TELECAMERE DI SORVEGLIANZA

La prima volta che ti avvicini all'area dell'Eliporto, se non è attiva alcuna fase di allerta sentirai una canzone dal titolo "The Best is Yet to Come". Raggiungendo una delle due telecamere di sorveglianza arrugginite (una a ovest dell'eliporto, appena superato l'ingresso a sud, e l'altra a sud-est, accanto alle scale). Prima che la musica finisca, assisterai a uno dei due flashback "segreti". Se ti avvicini all'ultima telecamera, fermati e attendi che Otacon abbia terminato la sua breve trasmissione radio prima di procedere, altrimenti la sequenza potrebbe non iniziare. Ricordati che puoi vedere un solo filmato a ogni visita.

ISTRUZIONI: GEKKO NANO

Non sottovalutare queste piccole sentinelle. Pur essendo abbastanza deboli presi singolarmente, i Gekko nani possono sopraffare Snake attaccandolo in gruppo. Tendono a invadere numerosi le aree in presenza di una fase di allerta o, in misura minore, di una fase di cautela e se ne andranno solo quando la situazione sarà tornata alla normalità.

- *Il loro metodo di individuazione principale consiste nel perlustrare l'area con un laser blu. Se vieni rilevato nel suo raggio d'azione, scatterà subito una fase di allerta, indipendentemente dalla percentuale di mimetizzazione di Snake.*

- *I Gekko nani sono dotati anche di un udito fine e reagiranno in presenza di rumori strani, come passi pesanti o spari. Tuttavia, le loro funzioni visive di "base" sono molto limitate: Snake può strisciare, o persino camminare accovacciato, accanto a loro senza essere scoperto.*

- *Eseguono attacchi in mischia da distanza ravvicinata. Se vedi un Gekko nano rotolare verso Snake, probabilmente è per tirargli dei calci alle gambe.*

- *Essi inoltre salteranno addosso a Snake, colpendolo con delle scariche elettriche. Puoi liberarti di loro eseguendo velocemente una capriola in avanti o scuotendo L una volta che l'elettricità comincia a diffondersi. I Gekko nani si autodistruggono quando subiscono danni critici, ferendo Snake se si trova nel raggio d'azione dell'esplosione.*

- *I Gekko nani sono armati di pistole. La più comune è la GSR, anche se incontrerai alcuni esemplari dotati di Five Seven o (anche se molto raramente) la più costosa D.E.*

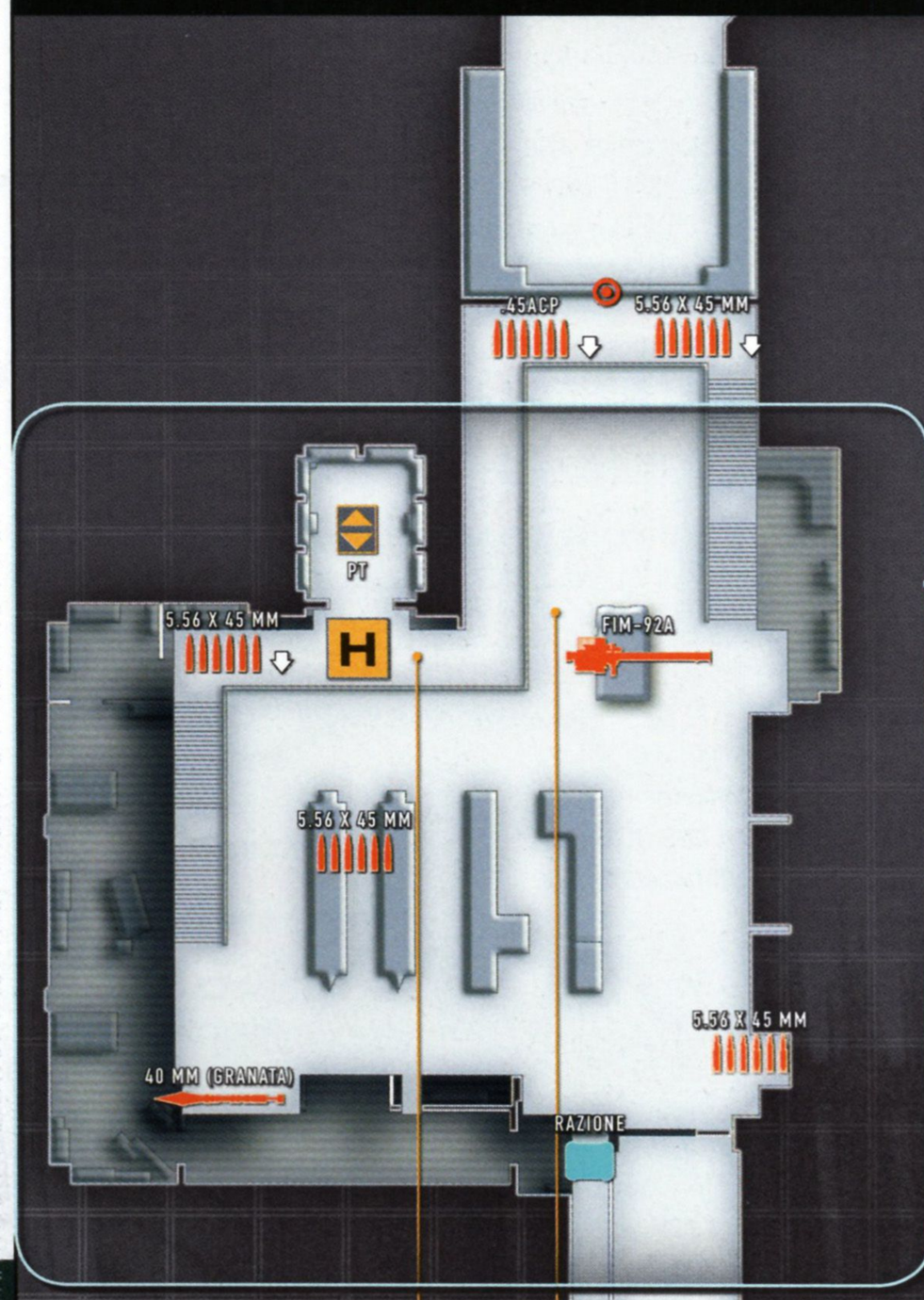
- *Infine, i Gekko nani possono essere disattivati temporaneamente colpendo uno dei loro "bracci" con un dardo tranquillante, o con una granata stordente. Sono estremamente sensibili alle granate chaff e rimangono immobili finché l'effetto di disturbo è attivo.*

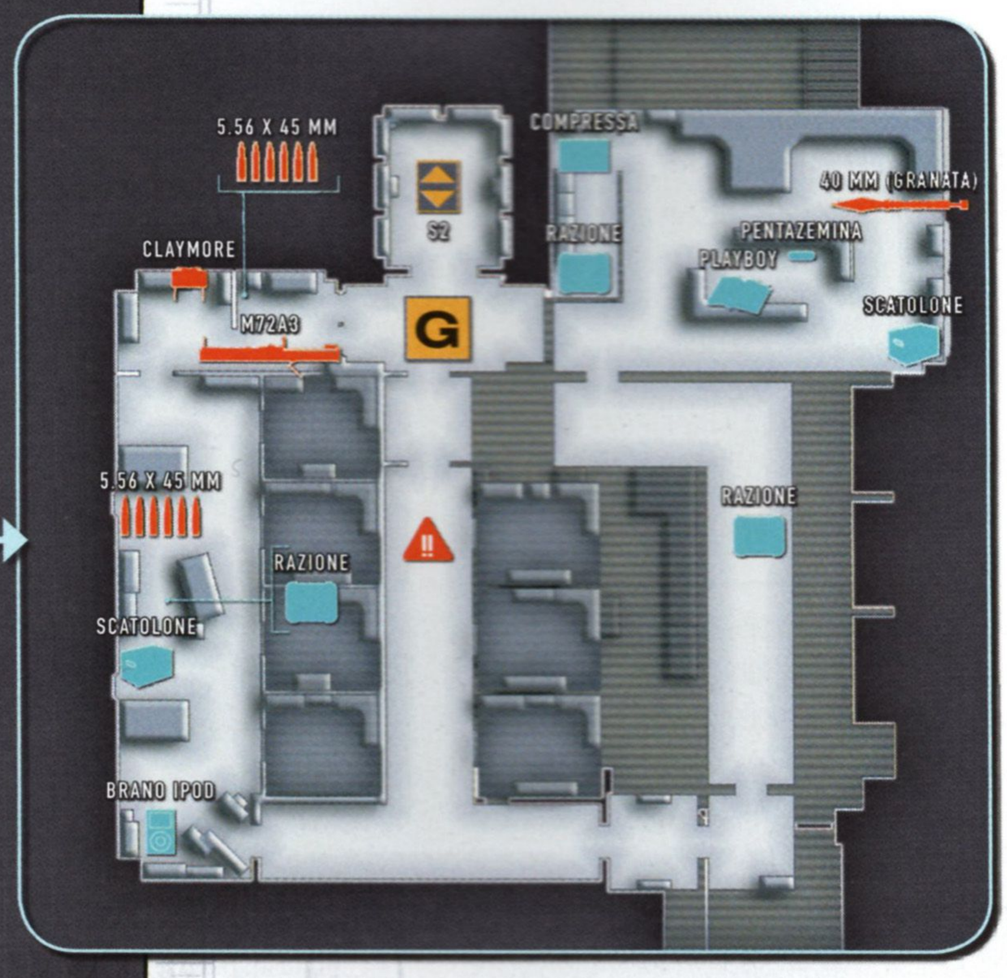
COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA

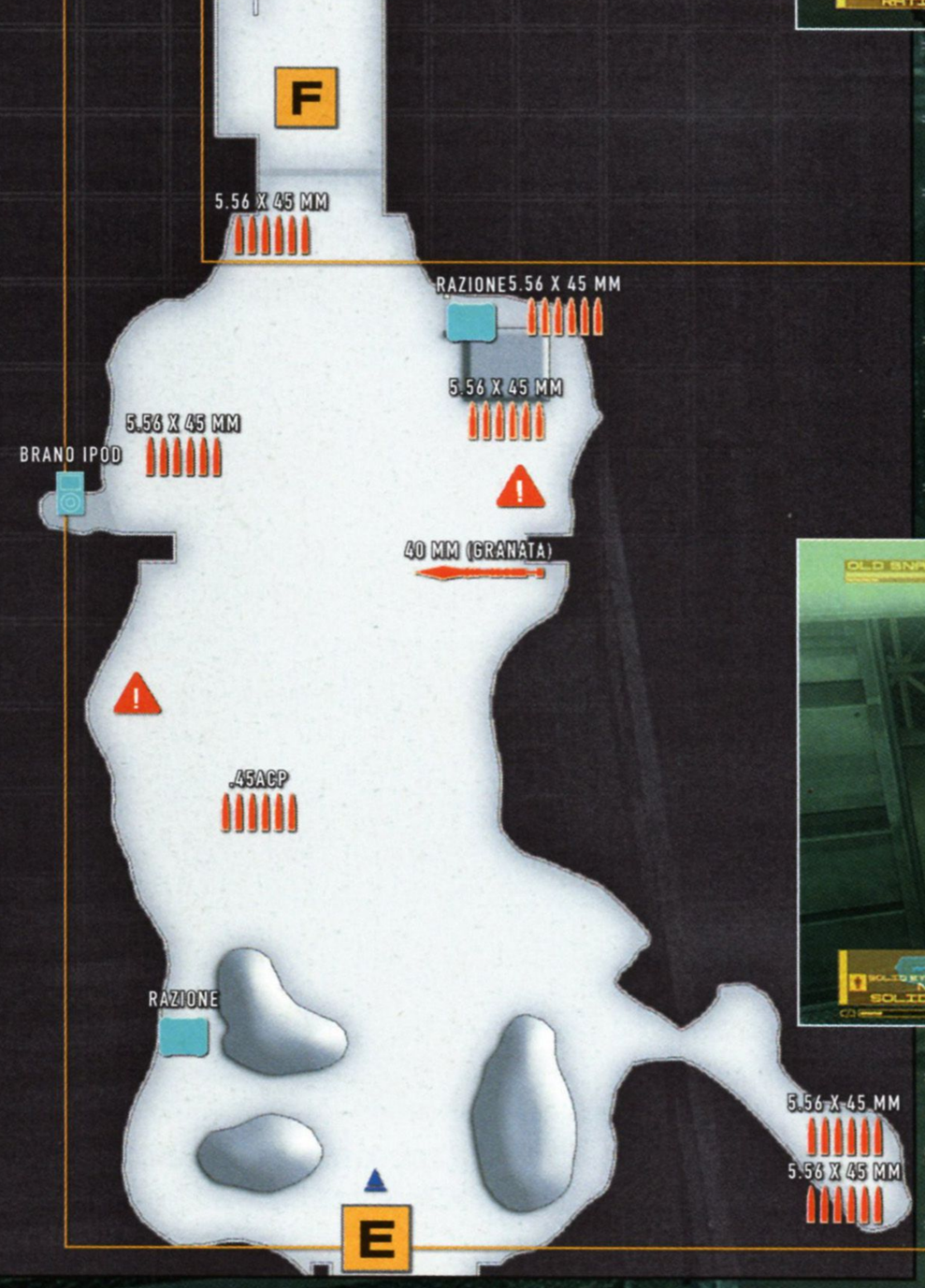
ISTRUZIONI PER IL GIOCATORE
ATTO 1
ATTO 2
ATTO 3
ATTO 4
ATTO 5

! Durante l'Atto 4, incontrerai dei "flashback" audio a intervalli regolari presi da *Metal Gear Solid*. Se li ascolti fino al termine (senza premere START o innescare una fase di allerta), otterrai un bonus di 1.000 PD. Alcune di queste sequenze si attivano automaticamente, mentre altre richiedono un po' più di esplorazione per essere trovate. Nell'area dell'Eliporto, è possibile trovare dei flashback "facoltativi" al centro dell'Eliporto stesso, presso i cancelli a sud e appena dentro il condotto d'aerazione in alto. Nell'Hangar dei Carri Armati ce n'è uno sulle scale.

2. SHADOW MOSES | CANYON E DEPOSITO TESTATE NUCLEARI







Complimenti per la memoria se ti sei ricordato il codice di sicurezza da inserire nel vecchio ufficio di Otacon. La vera sfida, però, inizia quando te ne vai. Il primo Gekko può essere evitato con relativa facilità, mentre il secondo è molto più pericoloso. Se preferisci, puoi proteggere il Metal Gear Mk. III effettuando un attacco diretto, ma ci sono un paio di divertenti strategie furtive che puoi usare. Consulta il punto **H** nella pagina di destra.

Il Canyon è... beh, a te la sorpresa di scoprirlo. Quello che ti consigliamo è di correre verso l'uscita dell'area più avanti se ti trovi in pericolo. Una volta raggiunta la zona Deposito Testate Nucleari PT, segui le indicazioni di Otacon. Quando ti trovi di fronte all'ascensore, premi △ per interagire con il pannello di controllo. Usa L1 o ✥ per scegliere il piano B2 e premi ⊗ per selezionarlo.

E

Se hai già completato il gioco almeno una volta, saprai cosa ti attende qui – in caso contrario, ti consigliamo di non leggere oltre, per ora. Fidati... ti *accorgerai* da solo quando consultare nuovamente la guida.

È possibile attraversare quest'area strisciando in mezzo ai Gekko, senza svegliarli. Ciò significa che non potrai raccogliere tutti gli oggetti nelle vicinanze, ma si tratta di un piccolo prezzo da pagare per non essere scoperto. Se un Gekko si sveglia, di solito è meglio correre verso l'uscita della zona dal momento che avrai ben poco tempo prima che inizi la sua pattuglia.

F

Avvicinati alla porta posteriore e usa l'ascensore quando ti viene detto di farlo. Prima però puoi raccogliere tutti gli oggetti sparsi in quest'area.

G

Raggiungi il vecchio ufficio di Otacon per attivare una sequenza. Non importa quali numeri digiti sulla console. Per maggiori informazioni consulta il paragrafo "Segreto: codice di sicurezza". Quando il Gekko arriva nel corridoio, nasconditi finché si allontana da Snake, quindi striscia alle sue spalle per raggiungere l'ingresso bloccato dell'ufficio. Striscia sotto la scrivania ed entra nella stanza successiva. A questo punto, puoi raggiungere l'ascensore strisciando mentre il Gekko non ti guarda, rialzandoti brevemente per premere il pulsante di chiamata prima di salire e andartene.

H

Dirigiti verso la porta posteriore per assistere a un breve filmato. Quando arriva il Gekko, devi distruggerlo o distrarlo in qualche modo finché il Metal Gear Mk. III apre l'uscita. Se scopre Snake o il Metal Gear Mk. III, inizierà subito una fase di allerta, il che ovviamente è da evitare se vuoi terminare il gioco in maniera perfetta. Anche se puoi sperimentare più alternative in questo caso, ti suggeriamo le due seguenti strategie.

Opzione 1: *"L'unica cosa di cui ho paura è spendere PD inutilmente."*
Cammina accovacciato verso il camion e attendi con pazienza. Quando il Gekko si muove sulla parte sinistra del furgone (rispetto alla tua posizione attuale), striscia verso destra e raggiungi la fila più piccola di casse ricoperte dai teloni. Premi △ per far addossare Snake contro di esse, dopodiché premi rapidamente R1 per colpire la superficie con il pugno. Non farai troppo rumore, ma quanto basta affinché il Gekko venga a controllare. Muovi la visuale per vedere da quale direzione proviene e cammina accovacciato sul lato opposto delle casse.

Ripeti questa procedura finché il Metal Gear Mk. III termina il suo lavoro, "battendo" con il pugno solo quando il Gekko inizia ad allontanarsi. Sono minuti molto intensi, ma te la caverai se rimani concentrato. Abbiamo usato la serie di casse specificata in diverse occasioni e abbiamo scoperto che è la posizione migliore dalla quale agire. Tuttavia, fai molta attenzione quando il conto alla rovescia del timer raggiunge una sola cifra. Trova un nascondiglio dove il Gekko non può arrivare prima che raggiunga lo zero. Una volta sbloccata la porta, assisterai a un breve filmato, durante il quale Snake rimane completamente immobile, al contrario del Gekko. Ciò significa che se batti il pugno in leggero anticipo, finirai sicuramente con l'essere scoperto.

Dopo aver aperto la porta, il Metal Gear Mk. III si mimetizzerà, lasciandoti come unica incombenza quella di distrarre il Gekko per l'ultima volta prima di correre verso l'apertura.

Opzione 2: *"Non mi importa dei PD – vado di fretta."*
Questa strategia è potenzialmente più semplice e più veloce, ma richiede una scorta di C4 e il potente lanciamissili Javelin (che, per inciso, costa 15.000 PD). Cammina accovacciato verso il lato sinistro del camion e piazza tre cariche di C4 a terra. Torna di fronte al camion e aspetta. Quando il Gekko passa, cammina accovacciato verso la porta da dove sei entrato precedentemente e mettiti al riparo. Aspetta che il Gekko cammini sul C4 e premi ◎ per farlo detonare. Tieni presente che affinché tutto funzioni, il C4 deve continuare a essere la tua arma attiva. Passa al Javelin e colpisci immediatamente il Gekko con un razzo mentre è stordito. Non c'è tempo da perdere; se esiti anche solo per un secondo, c'è la possibilità che si volti e ti veda. Un colpo diretto è sufficiente per distruggerlo; poco dopo, Otacon e il Metal Gear Mk. III apriranno la porta senza ulteriori ritardi.

SEGRETO: CODICE DI SICUREZZA

Puoi assistere a due filmati diversi dopo aver digitato il codice di sicurezza. Inserendo la password fornita in precedenza da Otacon (di solito, a livello Difficile Big Boss è 48273), otterrai il finale "buono"; digitando il codice sbagliato assisterai a una divertente sequenza alternativa, nella quale uno Snake imbarazzato perde una quantità minima di psiche. Se invece inserisci la password 14893 (ti suona familiare?) sentirai una risata di Little Gray, al termine della quale riceverai un bonus di 100.000 PD.

SEGRETO: PAVIMENTO ELETTRIFICATO

*Tornando indietro dal vecchio ufficio di Otacon puoi usare un trucco per sbarazzarti del Gekko menzionato al punto **G**. Attiva il Metal Gear Mk. III e la sua funzione di mimetizzazione e guidalo verso il pannello di controllo lampeggiante sulla sinistra dell'ascensore. Una volta di fronte a esso, fermati e premi △ quando appare il messaggio sullo schermo. Non solo il Gekko verrà distrutto all'istante, ma riceverai anche 5.000 PD bonus.*

SEGRETO: STANZA CHIUSA NELL'HANGAR DEI CARRI ARMATI

Dopo che Otacon ha ripristinato l'energia al complesso e tu hai distrutto, o evitato, il Gekko nel Deposito Testate Nucleari PT, puoi tornare indietro all'Hangar dei Carri Armati per visitare una stanza precedentemente chiusa. Per raggiungerla, sali sulla passerella superiore e dirigiti a est. Al suo interno troverai una cassa di silenziatori per l'M4 Custom e un brano per l'iPod®.

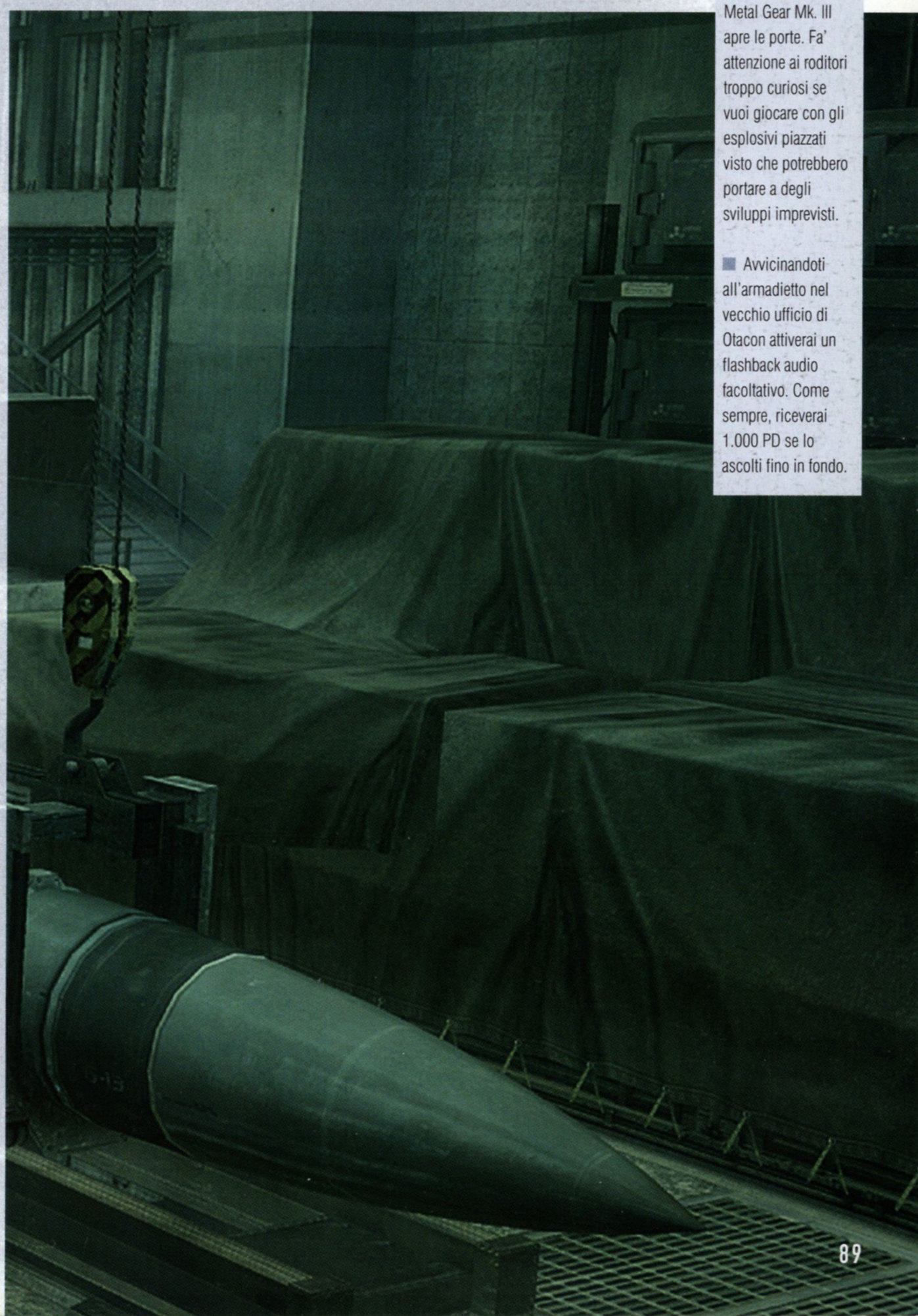
COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA

ISTRUZIONI PER IL GIOCATORE
ATTO 1
ATTO 2
ATTO 3
ATTO 4
ATTO 5

!

■ Se ancora non te ne fossi accorto, gli animali sono in grado di innescare le trappole attive come le claymore. Te lo diciamo perché nelle partite successive è difficile resistere alla tentazione di divertirsi un po' con il Gekko mentre il Metal Gear Mk. III apre le porte. Fa' attenzione ai roditori troppo curiosi se vuoi giocare con gli esplosivi piazzati visto che potrebbero portare a degli sviluppi imprevisti.

■ Avvicinandoti all'armadietto nel vecchio ufficio di Otacon attiverai un flashback audio facoltativo. Come sempre, riceverai 1.000 PD se lo ascolti fino in fondo.



3. SHADOW MOSES | CAMPO DI NEVE E TORRE COMUNICAZIONI

Crying Wolf è un personaggio unico, in grado di "fiutare" l'odore di Snake portato dal vento durante la tempesta che infuria per tutto il combattimento; puoi controllarne la direzione attuale con il radar del Solid Eye. La tuta potenziata di Crying Wolf presenta la stessa protezione termica della OctoCamo di Snake, dunque vedrai solo la sua testa e le spalle nella (essenziale) modalità VN del Solid Eye quando raggiunge la sua posizione di sparo (come raffigurato qui). I fucili di precisione sono l'ideale, ma puoi usare anche gli esplosivi quando si avvicina.

Questa zona è piena di Soldati Haven. Li puoi trovare sulle torri, sdraiati nella neve, intenti a muoversi da un posto all'altro e potrebbero reagire ai rumorosi scambi di cortesie fra te e la Bestia. La maggior parte di loro è armata con il solito mitra P90, ma ce ne sono alcuni che hanno in dotazione un fucile di precisione. In presenza di una fase di allerta potrebbero usare persino le granate stordenti, che possono rivelarsi fastidiose se stai usando la visione notturna. Se uccidi tutti i Soldati Haven, Crying Wolf ululerà per evocarne degli altri.

I — CRYING WOLF

Preparativi

- Una volta messo piede sul Campo di Neve non puoi più tornare indietro, perciò raccogli gli oggetti nell'area a sud prima di procedere. Se il livello della batteria è basso, meglio disattivare il Solid Eye e attendere dentro che si ricarichi. Avrai bisogno della VN durante tutto questo scontro.

- Come per le precedenti battaglie contro la Bestia, la scelta delle armi dipende dai tuoi obiettivi. Se vuoi raccogliere la Bambola Crying Wolf, meglio optare per il Mosin-Nagant e la pistola Mk. 2. Se intendi terminare il gioco in maniera letale standard, qualsiasi fucile di precisione andrà bene. L'SVD, l'M82A2, il VSS e l'M14EBR ti permetteranno di mettere a segno più colpi alla volta, malgrado gli ultimi due modelli risultino meno potenti. L'M82A2 è il migliore, ma è anche molto costoso.

- Non dimenticarti di equipaggiare la mimetizzazione facciale visto che dovrai cercare di nasconderti il più possibile.

Attacchi

- Il tuo avversario passa gran parte della battaglia in attesa in una postazione fissa, con la sua tuta aperta per usare il cannone elettromagnetico. Una volta individuato Snake attraverso la vista, l'udito o l'olfatto, inizierà a sparare non appena avrà una buona visuale. Tieni presente che nascondersi dietro gli alberi non funziona, dato che il cannone elettromagnetico è in grado di penetrarli facilmente.

- Facendola aspettare troppo, Crying Wolf potrebbe andare in cerca di Snake. Se all'improvviso la visuale diventa quella in prima persona della bestia, sei nei guai. Ella caricherà dritta verso Snake e, a meno che il suo sentiero sia ostruito, lo colpirà gettandolo a terra. Questa mossa consuma metà indicatore dell'energia vitale a livello Difficile Big Boss. Quando riprendi il controllo, hai pochi secondi per tuffarti lateralmente prima di essere colpito con un secondo attacco.

- Crying Wolf tenterà anche di sopraffare Snake mentre gli corre incontro. Non è troppo difficile da evitare, ma sarai costretto ad alzarti per schivarla e ciò potrebbe rivelare la tua posizione ai Soldati Haven vicini.

- Infine, Crying Wolf tende a lanciare granate contro Snake al suo passaggio. Tuttavia, queste hanno un innesco relativamente lungo e di solito possono essere evitate muovendosi accovacciati per sfuggire ai danni e al tempo stesso non essere visti.

Soldati Haven

- Crying Wolf non è particolarmente difficile da battere di per sé. Ciò che complica questo scontro è la presenza di diversi Soldati Haven, soprattutto se vuoi evitare uccisioni e fasi di allerta. Da fermi, i Soldati Haven appaiono come piccoli (ma visibili) puntini sul radar del Solid Eye. La tempesta limita la loro visuale, permettendoti una maggiore libertà di movimento (o persino di essere colpito da Crying Wolf) senza che si insospettiscano direttamente.

- I Soldati Haven si rialzeranno dopo essere stati messi KO con un dardo tranquillante. Ciò significa che non devi attardarti troppo in un'area.

- Infine, i Soldati Haven possono sentire i rumori delle armi non silenziate nel vento, se sono abbastanza vicini. Per non essere scoperto, faresti meglio a neutralizzare ogni nemico nelle vicinanze prima di usare armi come il Mosin-Nagant o l'SVD.

Direttive generali

- Il segreto per vincere questo scontro con una valutazione "perfetta" è la pazienza. Anche se il crescente livello di stress di Snake mentre lotta contro il freddo potrebbe suggerire un approccio più rapido e diretto, in realtà hai più tempo di quanto potresti immaginare.

- Rimani sulla parte esterna della mappa tutte le volte che ti è possibile e continua a strisciare, a meno che tu non debba evitare un attacco. Ciò rende molto più semplice passare inosservati, anche se rallenta i tuoi movimenti. Stai alla larga dalle torri centrali. Hanno un aspetto fin *troppo* invitante. Crying Wolf e i Soldati Haven non sono stupidi.

- Metti KO tutti i Soldati Haven che potrebbero ostacolare i tuoi progressi, ignorando coloro che non rappresentano una chiara minaccia, soprattutto se sono distanti.

- L'ideale sarebbe muoversi sottovento rispetto ai tuoi nemici, ma ciò non è sempre possibile. La tempesta può rivelarsi un nemico in più, con la sua instabilità: ci sono momenti in cui il vento rivelerà la tua posizione a Crying Wolf poco dopo aver raggiunto un punto perfetto per colpire senza essere visti. Tuttavia, puoi impedirle di sparare colpendola per primo.

- Quando hai Crying Wolf sotto tiro, di solito puoi colpirla con tre colpi prima che si sposti, o non più di due nel caso di un fucile di precisione a ripetizione. Osservare e ascoltare i suoi movimenti mentre si riposiziona è fondamentale e rappresenta la chiave per sconfiggerla senza subire danni o innescare una fase di cautela. Una volta imparato a stabilire la sua prossima posizione, vincere sarà molto più semplice.

- Se Crying Wolf ti vede, ti fiuta o ti sente prima o dopo essersi infilata nuovamente la tuta, sarà in grado di percorrere solo una breve distanza prima di apparire per sparare di nuovo. Se reagisci in fretta, puoi infliggerle ulteriori danni prima che si allontani troppo.

- Anche se i suoi movimenti dipendono da molti fattori, abbiamo notato che tende a dirigersi a nord-est dopo che la battaglia ha inizio. Se il vento è a tuo favore, potresti trarne un grosso vantaggio.

Crying Beauty e le conseguenze della battaglia

Sai come comportarti con Crying Beauty. Se la sconfiggi con armi non letali riceverai la mimetizzazione facciale di Crying Beauty. Indipendentemente da come la affronti, riceverai il potente cannone elettromagnetico. Ci sono numerosi oggetti sparsi in questa zona (compreso il lanciagranate XM25), dunque vale la pena raccogliere ciò che ti serve prima di andartene.

SEGRETO: BAMBOLA CRYING WOLF

Una volta sconfitta Crying Wolf in maniera non letale nella sua forma di Bestia, puoi raccogliere la Bambola Crying Wolf appena dietro la tua posizione di partenza dopo l'inizio del combattimento con Crying Beauty.

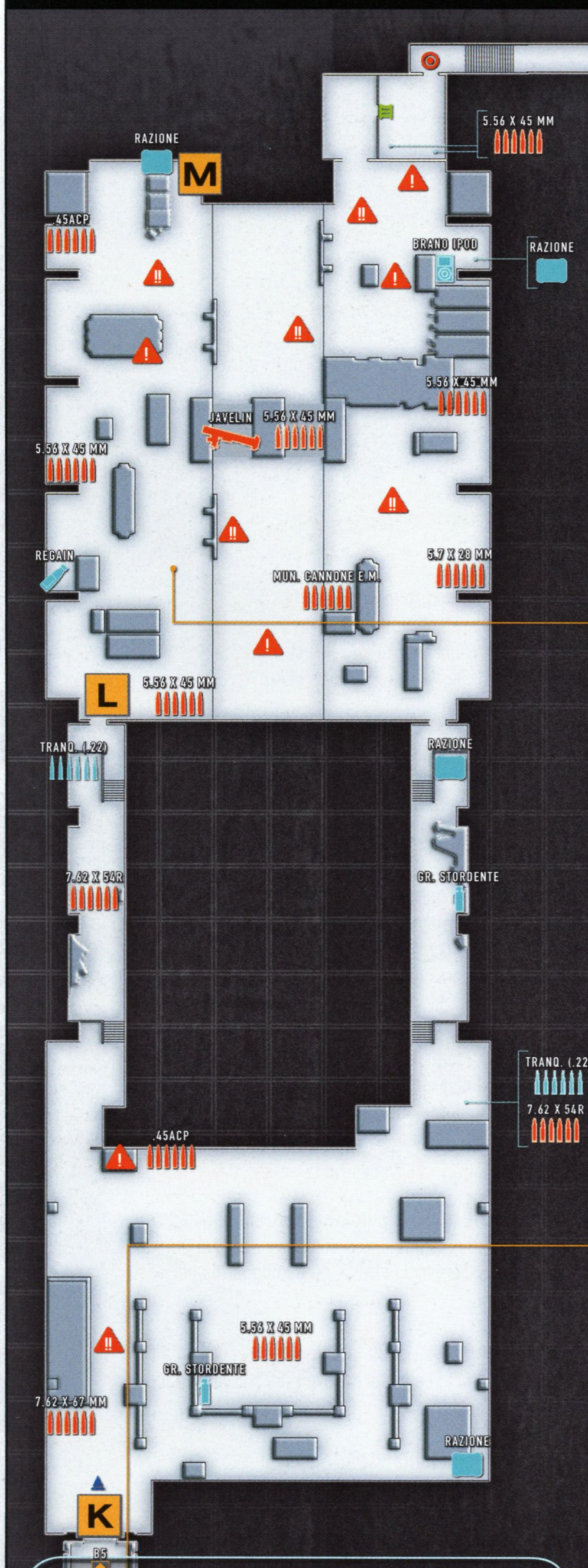
COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA

ISTRUZIONI PER IL GIOCATORE
ATTO 1
ATTO 2
ATTO 3
ATTO 4
ATTO 5

! I quattro lupi che si radunano al termine della battaglia con Crying Beauty spesso seguiranno Snake attraverso la zona una volta fiutato il suo odore. Non infastidirli se non vuoi problemi.

Puoi trovare quattro "flashback" audio facoltativi in quest'area, dopo aver sconfitto Crying Beauty. Ecco le loro posizioni: leggermente a sud rispetto al tuo punto di partenza al termine del filmato (vicino l'angolo della torre a nord), accanto all'elicottero abbattuto a nord-est, sulla passerella in basso nella Torre Comunicazioni a sud, e sul sentiero innevato all'estremità sud della mappa.

4. SHADOW MOSES | ALTOFORNO E STRUTTURA DI FUSIONE



La Struttura di Fusione ti permette di esercitarti con il cannone elettromagnetico contro i Gekko e i Gekko nani di pattuglia. Se dovessi essere scoperto, meglio lanciare una granata chaff e correre verso l'uscita prima che sia troppo tardi.

L'Altoforno è una piccola area sorvegliata dai Gekko nani. Il tuo obiettivo qui è salire sull'ascensore. Tieni però presente che passano diversi secondi prima del suo arrivo una volta premuto il pulsante di chiamata. Ciò potrebbe creare qualche grattacapo di troppo se inneschi una fase di allerta prima di raggiungerlo. In caso di emergenza, puoi usare le granate stordenti per tenere a bada un gruppo di nemici prima di fuggire.

J

La piccola zona dell'Altoforno contiene diversi oggetti utili e munizioni (in particolare quelle per il cannone elettromagnetico), ma per il momento non dovrebbero servirti. Abbiamo provato diversi percorsi attraverso quest'area, ma ti illustreremo quello più diretto. Dirigiti verso il muro a ovest dalla tua posizione di partenza. Addossaci contro Snake e muoviti lentamente lungo la stretta sporgenza fino a raggiungere la prossima passerella.

Osserva il tragitto di pattuglia seguito dai due Gekko nani di sotto. Quando si muovono in cima alle scale vicine, scavalca dall'altro lato della barriera accanto alla colonna di metallo che regge la passerella e premi ⊗ per lasciarti cadere. È un bel salto, ma non dovrebbe avere alcuna conseguenza su Snake; se lo esegui con il giusto tempismo, il tuo atterraggio non verrà notato. Ora cammina accovacciato verso l'ascensore, facendo attenzione a non disturbare il Gekko nano addormentato appena fuori, e premi il pulsante di chiamata. Quando l'ascensore arriva, vai al piano B5 (S5).

K

Appena esci dall'ascensore ti troverai di fronte un Gekko, ma fortunatamente è voltato dalla parte opposta. Anche se potrebbe sembrare un suicidio, sdraiati e avvicinati a esso. Muovendoti senza fermarti, sarai in grado di strisciare nel corridoio sul lato sinistro della mappa quando gira a destra, anche se dovrai fare attenzione a evitare il laser scanner del Gekko nani posto su un muro vicino. Di solito, è meglio affrontare quest'ultima parte camminando accovacciati.

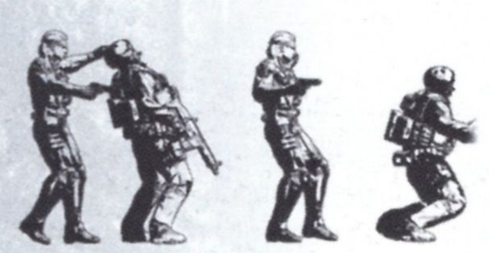
L

Quando raggiungi la sezione nord della Struttura di Fusione, avanza accovacciato, tenendoti il più possibile vicino al muro ovest. Striscia silenziosamente oltre il gruppo di Gekko nani addormentati, quindi scivola a sinistra quando raggiungi il laser scanner del loro compagno vicino sveglio.

Una volta giunto in fondo al macchinario alla tua destra, fermati e osserva il percorso di pattuglia dei tre Gekko nani subito dopo. Esamineranno l'area in tre direzioni: a ovest, a est (verso il nastro trasportatore) e, infine, a nord. Quando rotolano verso destra, superali rapidamente camminando accovacciato per raggiungere il muro a nord, quindi nasconditi dietro i macchinari.

M

Striscia verso il nastro trasportatore per osservare il Gekko di pattuglia; i bidoni arrugginiti (ed esplosivi!) alla tua destra ti nascondono alla vista del Gekko nano. Fissa il punto dove il nastro trasportatore più distante incontra il muro nord e noterai una piccola apertura nella barriera dall'altro lato. È lì che devi dirigerti. Aspetta che il Gekko si volti, quindi arrampicati sul nastro trasportatore e cammina accovacciato dall'altro lato. Hai circa 15 secondi prima che si giri di nuovo verso di te. Dall'altra parte ci sono tre Gekko nani, dunque scendi giù e sdraiati. Questa sezione può risultare complicata; a volte capita che, per pura sfortuna, Snake venga individuato non appena atterra. Nella maggior parte dei casi, però, i Gekko nani lasceranno la tua posizione quando arrivi, permettendoti di raggiungere sano e salvo l'uscita (alla tua sinistra) camminando accovacciato, non appena rotolano verso sud. C'è un Gekko nano nascosto impegnato a esaminare l'area all'esterno. Fai in modo di evitarlo mentre ti muovi.



STRATEGIE ALTERNATIVE

Seguire il sentiero lungo la parte est della Struttura di Fusione è più difficile, specie se punti a non farti scoprire, e la presenza di vari oggetti, fra cui la cassa di munizioni per il cannone elettromagnetico, non vale il rischio. Dato che questo percorso è bloccato verso l'estremità nord-est dell'area, dovrai arrampicarti sul nastro trasportatore e passare in una delle due aperture nel macchinario grande o dirigerti verso il lato ovest (e, da lì, seguire la nostra guida). La presenza di un checkpoint poco prima ti permette di salvare la partita e ricaricarla se le cose dovessero andare male.

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA

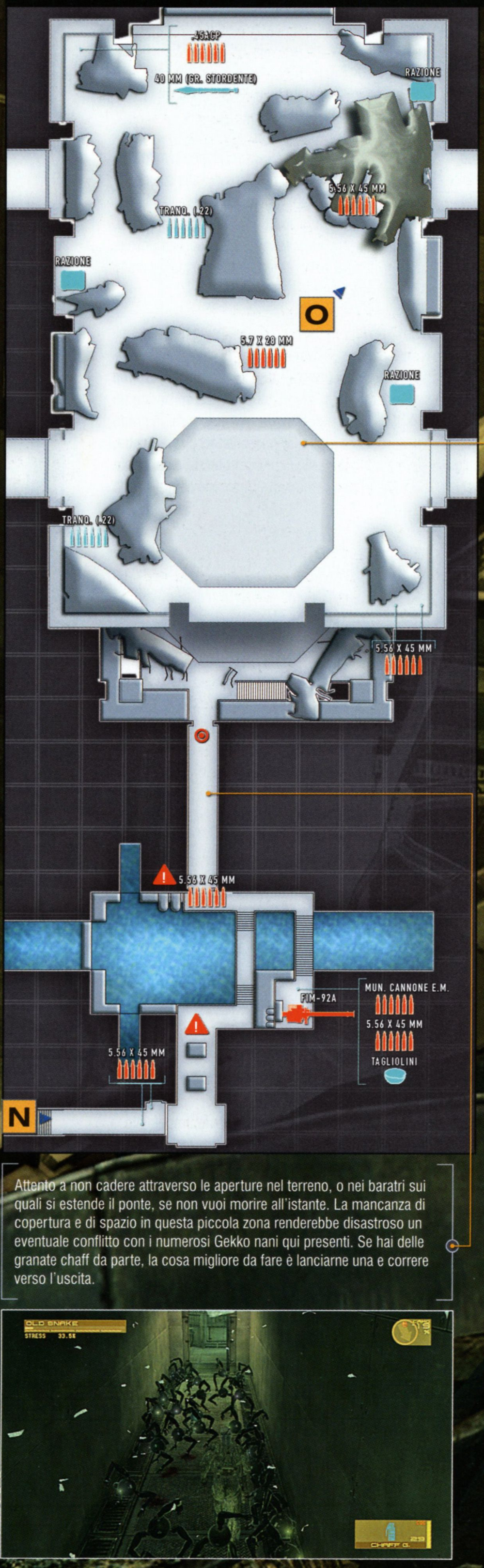
ISTRUZIONI PER IL GIOCATORE
ATTO 1
ATTO 2
ATTO 3
ATTO 4
ATTO 5

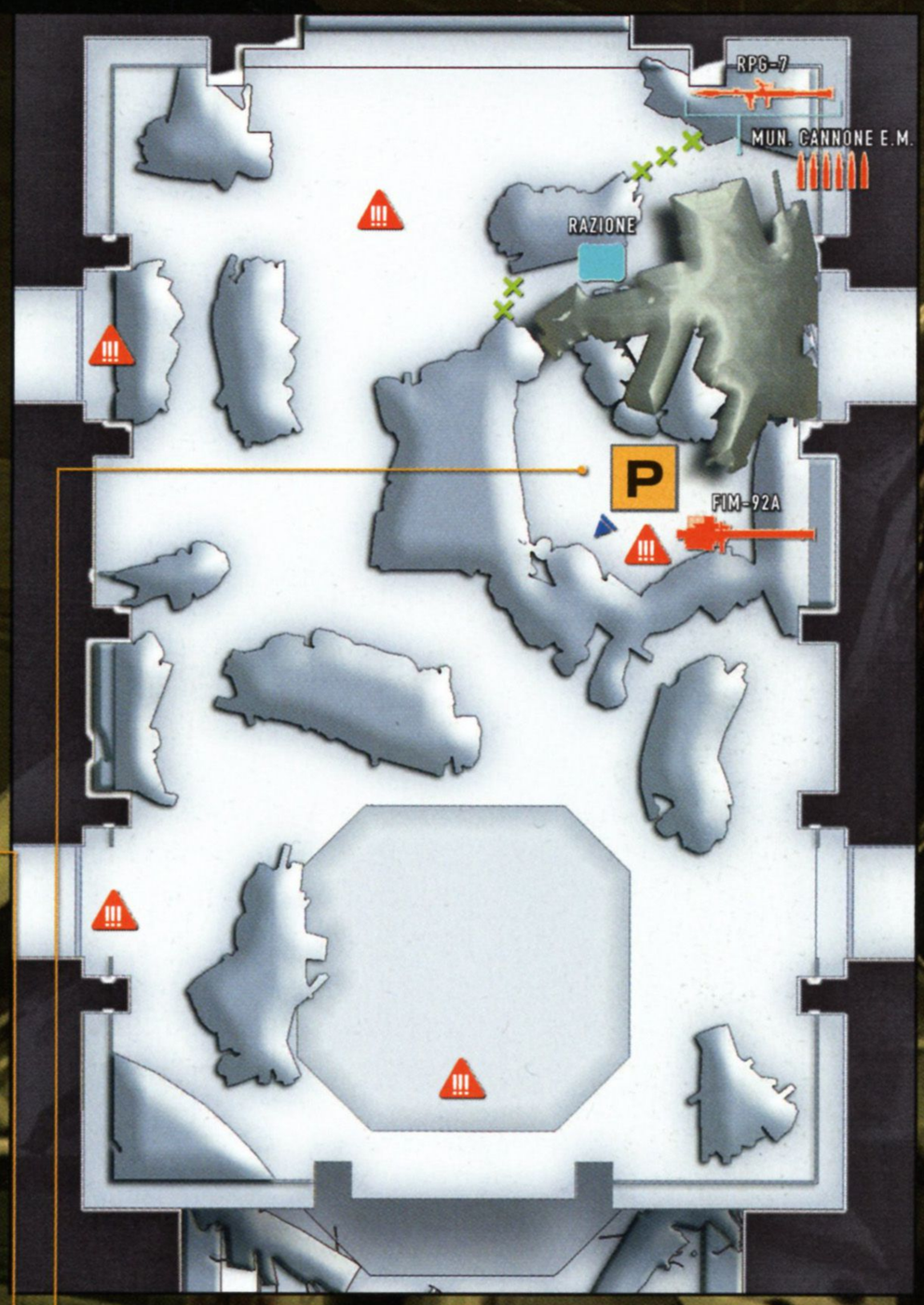
!

■ Eccoti un trucco utile: puoi addormentare i Gekko, essendo dei "cyborg" composti sia da parti meccaniche che biologiche. Sparagli circa cinque dardi dell'Mk. 2 alle gambe (ne bastano due o tre se miri alla parte posteriore delle giunture delle "ginocchia") e cadranno a terra di schiena, dimenandosi finché riprenderanno il controllo dei loro arti, dopo circa 20-30 secondi.

■ Se non è attiva una fase di allerta, durante la sequenza in ascensore fra l'Altoforno e la Struttura di Fusione ascolterai un altro flashback audio.

5. SHADOW MOSES | BASE SOTTERRANEA E GALLERIA DEI RIFORNIMENTI SOTTERRANEA

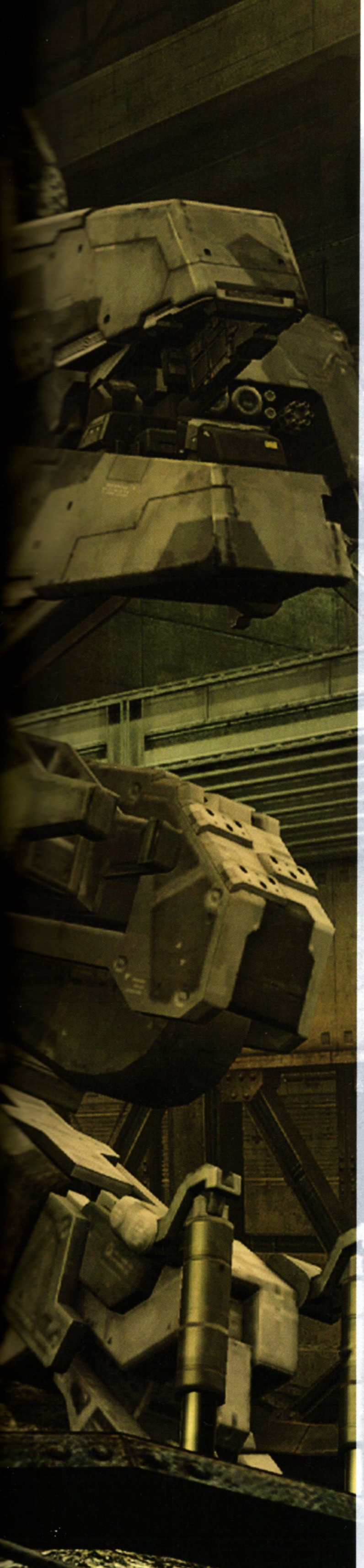




Il cannone elettromagnetico è (senza dubbio) l'arma migliore contro i Gekko Kamikaze, ma dovrai usare i suoi colpi caricati al massimo per risparmiare munizioni. Quando saltano nell'area "chiusa" dove si trova Snake, hai pochi secondi per eliminarli prima che possano autodistruggersi. Sono la tua priorità assoluta, indipendentemente da ciò che succede altrove.

Attento a non cadere attraverso le aperture nel terreno, o nei baratri sui quali si estende il ponte, se non vuoi morire all'istante. La mancanza di copertura e di spazio in questa piccola zona renderebbe disastroso un eventuale conflitto con i numerosi Gekko nani qui presenti. Se hai delle granate chaff da parte, la cosa migliore da fare è lanciarne una e correre verso l'uscita.

Il combattimento con Vamp metterà alla prova il tuo cervello, oltre ai riflessi e alla mira. Per proseguire dovrai capire come uccidere un uomo all'apparenza immortale. Non vogliamo rovinarti la sorpresa svelandoti la soluzione, ma tieni presente le informazioni riportate durante il gioco: Vamp non è una creatura soprannaturale, bensì frutto di esperimenti tecnologici. Se proprio dovessi rimanere bloccato, troverai la risposta al punto **0** della guida principale.



COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA

ISTRUZIONI PER IL GIOCATORE
ATTO 1
ATTO 2
ATTO 3
ATTO 4
ATTO 5

NAVAMP

All'inizio, questa piccola zona sembra voler mettere a dura prova le tue capacità di infiltrazione a livello Difficile Big Boss. Per fortuna, è il tipo di sfida che rientra nella categoria "facile quando sai cosa devi fare". Aspetta che il Gekko nano di pattuglia esamini la breve passerella nel lato sud della mappa (appena di fronte alla tua posizione di partenza), dopodiché raggiungi le barriere. Fermati quando esamina il ponte e sali lentamente le scale appena si allontana. La sua prossima destinazione è di fronte all'uscita. Quando rotola verso destra, attendi che il laser scanner più vicino si allontani dal ponte e cammina accovacciato a tutta velocità verso la porta, rimanendo attaccato al muro più distante quando lo raggiungi. Visto il margine d'errore esiguo, meglio salvare la partita prima di tentare.

Se sei abbastanza coraggioso, puoi tornare indietro dopo che il Gekko nano di pattuglia torna sul ponte per raccogliere gli oggetti in cima alle scale. Dovrai fare molta attenzione ai tre Gekko nani prima di correre verso l'uscita, ma il viaggio di ritorno è molto più semplice.

OVAMP

Questa battaglia risulterà corta e abbastanza indolore, una volta che conosci il segreto di Vamp. Se è la prima volta che lo affronti, ti consigliamo di scoprirlo da solo. Ti sveleremo la soluzione al termine dei seguenti suggerimenti, dunque non leggere oltre se non vuoi rovinarti la sorpresa.

Suggerimenti generali

- I fucili automatici, le mitragliatrici e i mitra sono assolutamente necessari per questa battaglia. Vamp è estremamente veloce e agile e salterà regolarmente sui cumuli di macerie sparsi per la zona. Spara brevi raffiche quando è lontano per aumentare la precisione e passa a raffiche più prolungate quando si avvicina.

- Ti sconsigliamo di usare i fucili a canna liscia e i lanciagranate caricati con ordigni esplosivi. Vamp ha un attacco che di norma esegue solo quando viene buttato a terra da un'esplosione, i cui danni risultano probabilmente maggiori di quelli che puoi infliggergli con questo tipo di armi. Per la cronaca, inizierà a ruotare sul posto, lanciando due o tre coltelli contro Snake, molto difficili da evitare.

- Gli attacchi in mischia di Vamp sono estremamente potenti quando vanno a segno, ma non sono molto difficili da evitare con la pratica. Quando esegue il suo attacco con affondo, rilascia L1 e corri verso sinistra o verso destra per schivarlo. Di solito, per sfuggire ai suoi attacchi taglienti o con i calci più letali, durante i quali carica Snake a velocità sostenuta, dovrai anche rotolare all'ultimo momento.

- Quando ti lancia i coltelli, corri e tuffati di lato per schivarli. Puoi anche spararglì mentre sono in volo, se sei veloce e preciso (o fortunato), ma preparati a ricevere comunque qualche colpo durante il combattimento. Potrebbe tornarti utile ricorrere temporaneamente alla mira automatica in questo scontro.

Il colpo di grazia

Una volta che l'indicatore dell'energia vitale di Vamp è ridotto a un quarto dell'ultima barra, sparagli solo quando corre verso di te. È fondamentale: se cade mentre si trova su un cumulo di macerie, o sul Metal Gear REX, si rigenererà e dovrai affrontarlo da capo. Avvicinati a lui mentre giace a terra, seleziona la siringa come oggetto attivo e rimuovi la tua arma attualmente equipaggiata (premi rapidamente R2 o tienilo premuto e scorri fino a uno slot vuoto). Appena si alza, premi R1 per afferrarlo alle spalle con una presa CQC e premi △ per iniettargli il contenuto della siringa.

PGEKKO KAMIKAZE

Questa fase critica rappresenta più un test per la tua mira che altro. Tuttavia, i seguenti suggerimenti generali dovrebbero aiutarti a sconfiggere i Gekko Kamikaze senza troppi problemi.

- Usa il cannone elettromagnetico solo durante questo scontro e quando è completamente carico. Il livello di carica attuale è visibile in basso a destra sullo schermo, sotto l'icona dell'arma, o appare nel mirino quando prendi la mira in modalità FPS. Un singolo colpo caricato al massimo distruggerà un Gekko all'istante; se sei abbastanza fortunato, puoi colpirne due perfettamente allineati.

- Evita di usare il cannone elettromagnetico prima che sia carico al massimo. Anche se non hai raccolto munizioni aggiuntive mentre venivi qui, i 30 colpi presenti nel fucile quando è stato rilasciato da Crying Wolf sono più che sufficienti per questo scontro. Se ti trovi a corto di munizioni, puoi trovare una cassa con 15 proiettili correndo sotto il Metal Gear REX. Se te ne servono altre, dovrai rivolgerti al Negozio di Drebin.

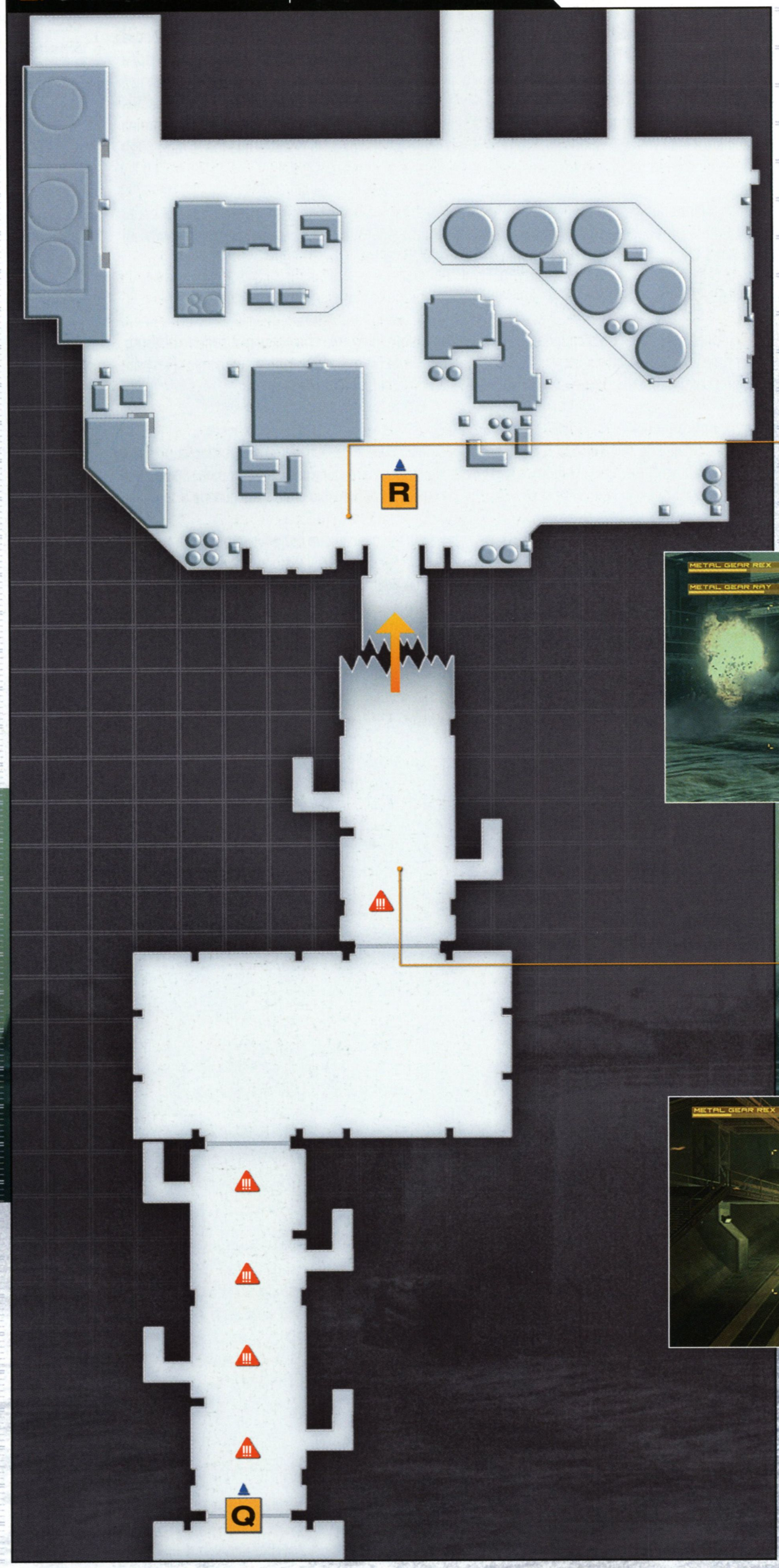
- Come in tutti gli altri scontri, è fondamentale tenere a bada i nemici. Ricarica sempre il cannone elettromagnetico, anche se non c'è alcun bersaglio in vista. Spara ai Gekko solo quando sei sicuro di avere una linea di tiro pulita; se commetti troppi errori, infatti, verrai presto sopraffatto.

- Muoviti continuamente per schivare i proiettili sparati dai Gekko. Puoi anche accovacciarti e sfruttare le macerie vicine come copertura, soprattutto quando stai ricaricando il cannone elettromagnetico.

- Se sei particolarmente veloce a distruggere i Gekko, potrai assistere a un'ulteriore porzione dello scontro fra Raiden e Vamp sulla parte destra dello schermo. Se hai un attimo di pausa, alza lo sguardo per vederli combattere in "tempo reale"... E già che ci sei, prova a colpire Vamp: vale la pena farlo solo per ascoltare la reazione di Snake...

! Se miri a una partita perfetta, il fatto di non poter usare oggetti curativi complica ulteriormente questa fase, dal momento che il tuo indicatore dell'energia vitale non verrà ripristinato fra il combattimento con Vamp e l'arrivo dei Gekko Kamikaze. Ad ogni modo, non tutto è perduto. Puoi recuperare la salute di Snake accovacciandoti fra un gruppo di Gekko e l'altro. Se hai terminato il gioco almeno una volta, ricevendo la ricompensa speciale per aver raccolto la Bambola Frog Soldier e tutte le statuette Beauty, la battaglia contro Vamp sarà una passeggiata...

6. SHADOW MOSES | AREA PORTUALE



Finché non trascorri troppo tempo all'aperto e ti tieni a distanza di sicurezza dal tuo avversario, il combattimento contro il Metal Gear RAY non sarà un problema. Il consiglio più importante che possiamo darti è di alternare le armi a tua disposizione, dal momento che ciascuna può surriscaldarsi o necessita di essere ricaricata. Nel momento in cui starai usando la terza, la prima dovrebbe essere nuovamente pronta all'uso.

La fuga attraverso la Galleria Superficiale offre l'opportunità di un po' di tiro a segno, con i Gekko Kamikaze ridicolamente piccoli al cospetto del possente Metal Gear REX. Un solo colpo di Gatling è sufficiente per distruggerne uno all'istante; per impedire all'arma di surriscaldarsi, premi rapidamente R1 per sparare invece di tenerlo premuto. È consigliabile tenere premuto L1 costantemente in modo da muovere il Metal Gear REX in modalità FPS.

Q Il conto alla rovescia suggerirebbe una fuga immediata, in realtà hai abbastanza tempo per raggiungere l'uscita con calma. Questo rende la Galleria Superficiale un luogo eccellente per fare scorta di Punti Drebin. Ci sono certe aree dove i Gekko continuano a entrare dalle porte laterali se aspetti. I primi li incontrerai in cima alla rampa di fronte al tuo punto di partenza. Prendi posizione appena all'esterno ed elimina più Gekko possibili finché rimangono due minuti sul timer. A quel punto dirigiti verso l'uscita, abbattendo qualsiasi altro nemico ti si pari davanti. Utilizzando questa strategia puoi raggiungere il corridoio d'uscita risparmiando circa dieci secondi e ottenendo più di 100.000 PD.

R METAL GEAR RAY

Anche ai livelli di difficoltà superiori, il (divertentissimo) scontro con il Metal Gear RAY non dovrebbe presentare troppi problemi seguendo queste indicazioni.

- Combattere contro il Metal Gear RAY all'aperto a livello Difficile Big Boss è pura follia. Tuttavia, agendo nell'angolo sud-ovest dietro l'edificio (indistruttibile), avrai sempre un nascondiglio sicuro. Inoltre, ciò dà al tuo avversario solo due potenziali direzioni da cui attaccare. Prova a emergere solo parzialmente dalla copertura quando ti muovi per sparare. In questo modo sarà più semplice nascondersi dietro un riparo solido in caso di necessità.

- Gli attacchi con i missili del tuo avversario infliggono notevoli danni, ma possono essere schivati facilmente, riparandosi dietro un edificio, o abbattuti tramite il Gatling. Anche l'idrogetto è potente, ma viene usato meno di frequente se rimani al coperto. Le raffiche di mitragliatrice non dovrebbero crearti alcun problema. Il pericolo maggiore è rappresentato dall'attacco in affondo del Metal Gear RAY. Segui il nostro consiglio di giocare al gatto col topo intorno alla struttura a sud-ovest e non avrai problemi.

- Nell'eventualità in cui incontrassi un RAY in rapida accelerazione a distanza ravvicinata, tieni premuta L in orizzontale e premi ⊗ per schivarlo di lato. Dopo aver evitato l'affondo, puoi eseguire un attacco speciale in mischia prima che il Metal Gear RAY si alzi. Avvicinati e premi △ quando appare l'indicazione sullo schermo. Fai attenzione perché se arrivi troppo tardi, resterai esposto a danni ingenti.

- Il Metal Gear RAY può saltare lunghe distanze, e di solito lo farà per fuggire quando le cose si mettono male. Prendi nota della direzione in cui si muove e tieni alta la concentrazione per evitare di ritrovartelo improvvisamente alle spalle.

- Infine, ma non meno importante, abbiamo notato che Liquid tende a usare una strategia d'attacco più prudente quando il RAY è seriamente danneggiato. Non lasciarti ingannare inseguendolo... è quello che vuole. Piuttosto colpiscilo dalla lunga distanza con il Gatling e il laser FE.

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA
ISTRUZIONI PER IL GIOCATORE
ATTO 1
ATTO 2
ATTO 3
ATTO 4
ATTO 5

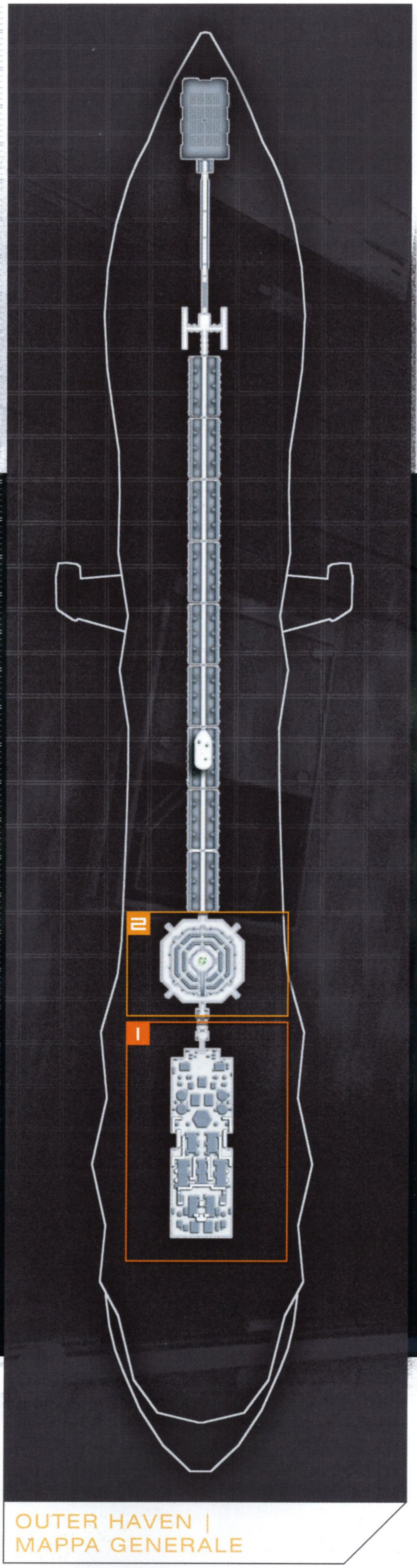
Aggiornamento flashback: se non hai giocato a *MGS1*, potresti trovarti spiazzato di fronte alla battuta in cui Snake dice "Fox..." e che Liquid completa esclamando "... die!" nella scena successiva. Si riferisce alla morte originale di Liquid, ucciso dal nanovirus FOXDIE iniettato nel corpo di Snake da Naomi Hunter prima degli eventi che portarono all'incidente di Shadow Moses.

INFORMAZIONI: METAL GEAR REX

Il REX dispone di tre tipi di armi. Il Gatling è quella standard. È soggetta a surriscaldarsi se usata di continuo in modalità automatica. I missili PC agganciano i bersagli quando ci passi sopra il mirino. I colpi sono lenti, ma dotati di una funzione guidata; è meglio esploderli in sequenza da distanza sufficientemente ravvicinata. Mentre il lanciamissili si ricarica dovrai passare a un'altra arma. Infine, il laser FE funziona in maniera simile al cannone elettromagnetico. Dispone di cinque livelli di carica, a seconda di quanto tieni premuto L1, e rilascia un raggio concentrato premendo R1. Una volta esaurita la sua riserva di energia, impiega circa un minuto per ricaricarsi completamente.

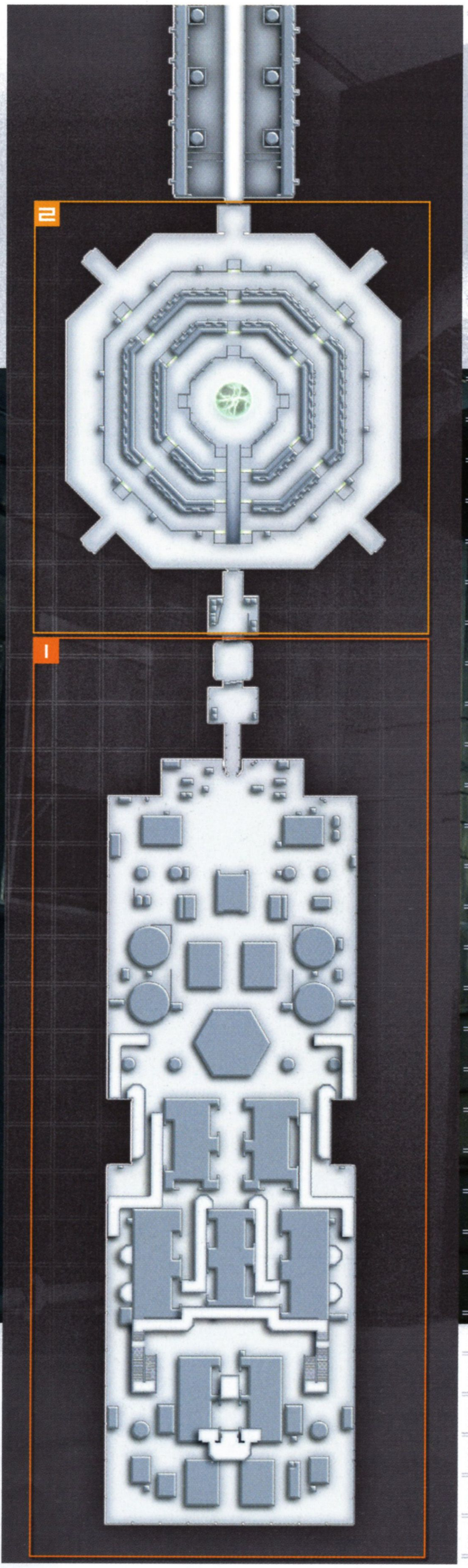
Metal Gear REX: comandi di base

TASTO/LEVETTA	AZIONE
L	Movimento
R	Comandi visuale/mira
L1	Puntamento arma
R1	Calcio in mischia; fuoco (tieni premuto L1)
R2	Cambio arma
⊗	Scatto/Schivata (con L)
△	Azioni contestuali



1 PRUA DELLA NAVE

2 SALA DI COMANDO



OUTER HAVEN |
MAPPA GENERALE

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA

ISTRUZIONI PER IL GIOCATORE
ATTO 1
ATTO 2
ATTO 3
ATTO 4
ATTO 5

OUTER HAVEN

ATTO 5 | VECCHIO SOLE

SEGRETO: INFORMAZIONI SULLA MISSIONE

A differenza delle altre Informazioni sulla missione, l'introduzione dell'Atto 5 non si svolge a bordo del Nomad e non hai il controllo del Metal Gear Mk. III. Puoi esaminare comunque la stanza con R e muovere l'immagine proiettata sullo schermo con L per farti due risate.

I. OUTER HAVEN | PRUA DELLA NAVE

Meglio evitare una fase di allerta, in quanto rende incredibilmente difficile fuggire da questa zona. I Soldati Haven continueranno ad arrivare e, nella parte sud* della mappa, dovrai vedertela anche con i Gekko. La porta che conduce all'interno della nave va sbloccata premendo rapidamente △, e questa operazione è virtualmente impossibile da completare se Snake viene colpito, scalciato o schiacciato. La soluzione migliore (nonché l'unica) è nascondersi e attendere che la situazione si calmi prima di raggiungere l'uscita.

* Nonostante l'orientamento della nostra mappa, in realtà procedi verso sud nella zona Prua della Nave.

Entrerai in azione mentre è in atto una fase di cautela, con numerosi Soldati Haven impegnati a cercare Snake. Di solito si muovono a coppie e risponderanno in maniera estremamente violenta e decisa se dovessero trovarlo. Mantieni un profilo basso e usa l'Mk. 2 quando devi far fuori un bersaglio visto che l'uso della forza letale porterà molto probabilmente a una fase di allerta.

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA
ISTRUZIONI PER IL GIOCATORE
ATTO 1
ATTO 2
ATTO 3
ATTO 4
ATTO 5

Sdraiati subito ed equipaggia l'Mk. 2. Questa zona è piena di Soldati Haven, resi particolarmente nervosi dalla costante fase di cautela. Tentare una strategia puramente "furtiva" sarebbe troppo complicato, dunque è molto meglio neutralizzare i Soldati Haven che incontri. Di solito si muovono a coppie, quindi elimina per primo quello in secondo piano rispetto al proprio compagno ogni volta che è possibile, per ridurre al minimo il rischio di essere scoperto. Inutile dire che i colpi alla testa sono fondamentali.

La nostra strategia prevede di rimanere sul fianco sinistro della nave e di strisciare sempre, salvo indicazioni contrarie. C'è una procedura molto precisa da seguire, quindi cerca di non allontanarti dal percorso suggerito.

- I primi due Soldati Haven arrivano frontalmente. Striscia e gira a sinistra, abbandonando la copertura. Eliminali entrambi appena hai una linea di tiro pulita e avanza strisciando.

- Vedrai una seconda coppia di soldati non molto distante dalla prima che hai superato. Aspetta che scendano al tuo piano per attaccarli.

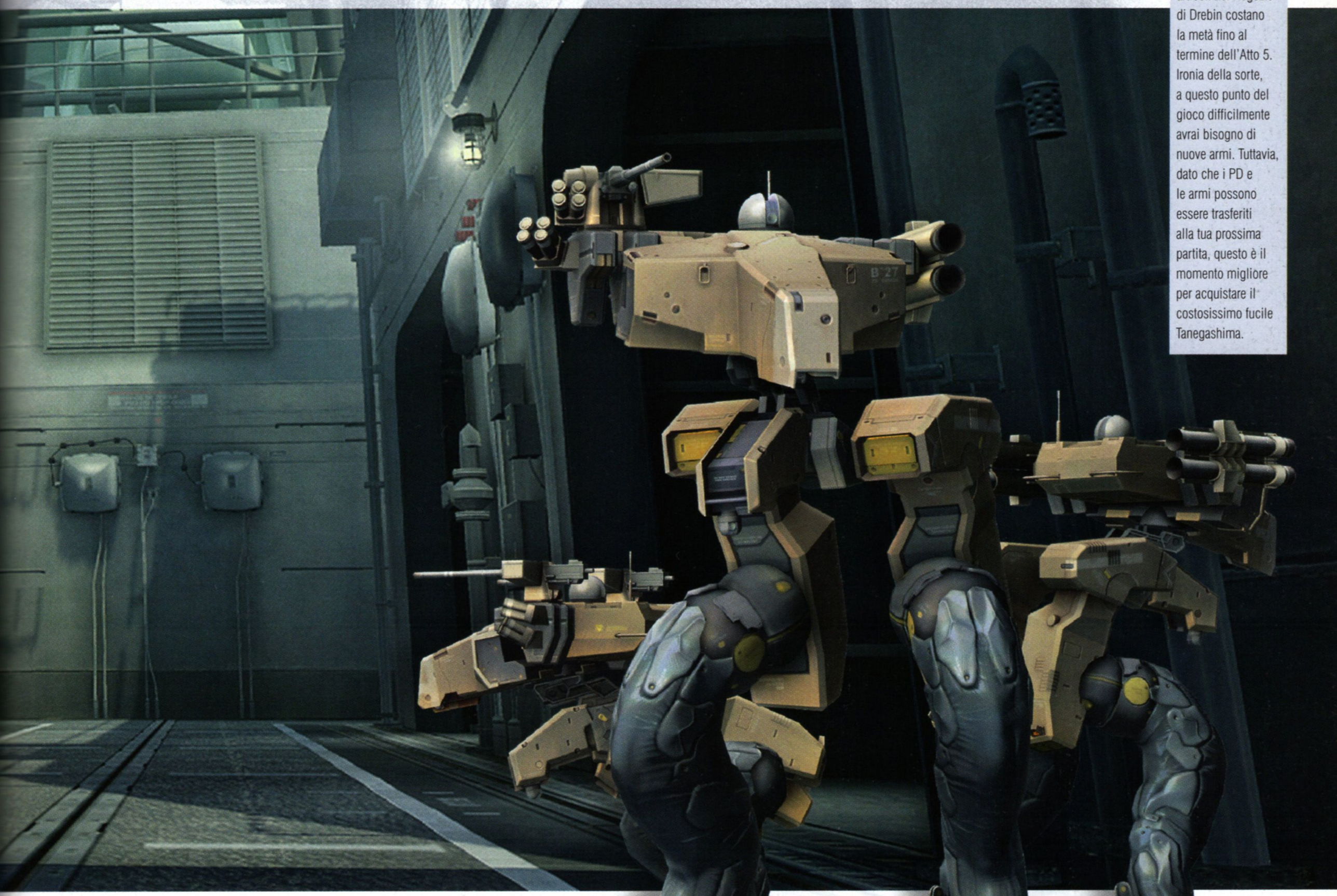
- Questa parte potrebbe risultare complicata. Un Soldato Haven scenderà alla tua destra appena giri l'angolo, mentre altri due arriveranno da sud. Elimina per primo quello più vicino e a seguire occupati di quello più avanzato degli altri due. Il terzo Soldato Haven di solito si allontanerà. È necessaria la massima precisione, ma i cecchini più esperti riusciranno a colpire la parte posteriore del suo elmetto da questa distanza. In caso contrario, puoi mirare al busto con un dardo per farlo voltare, prima di finirlo con un colpo alla testa.

- Il tuo tragitto lungo il fianco sinistro della nave sembra bloccato da alcune casse, in realtà puoi strisciare attraverso l'apertura alzandoti in piedi e addossando Snake contro il muro. Riprendi a strisciare non appena giungi dall'altra parte.

- Gli ultimi due Soldati Haven di cui devi occuparti scenderanno subito dopo.

Una volta raggiunta l'estremità della prua, striscia verso destra. Aspetta e osserva il Gekko fuori dalla porta che viene distrutto dai colpi di artiglieria. Quando il secondo Gekko si volta dalla parte opposta, cammina accovacciato verso la porta e premi rapidamente △ per girare la manopola e aprirla, dopodiché corri nella stanza per metterti in salvo. Ci sono alcuni oggetti utili qui che puoi raccogliere prima di salire sull'ascensore.

! A causa del crollo dell'economia bellica, tutti gli articoli nel Negozio di Drebin costano la metà fino al termine dell'Atto 5. Ironia della sorte, a questo punto del gioco difficilmente avrai bisogno di nuove armi. Tuttavia, dato che i PD e le armi possono essere trasferiti alla tua prossima partita, questo è il momento migliore per acquistare il costosissimo fucile Tanegashima.



STRATEGIE ALTERNATIVE

La zona Prua della Nave è un labirinto di corridoi, scale e passerelle rialzate. Ci sono persino due gallerie sotto il ponte. Il primo boccaporto è vicino alla tua posizione di partenza; il secondo tunnel è più verso l'uscita dell'area, con punti d'accesso su entrambi i lati della nave. Al contrario di quanto si potrebbe credere, non ci sono oggetti di particolare valore ad attendere gli esploratori più coraggiosi, con l'unica eccezione di un brano per l'iPod®.

2. OUTER HAVEN | SALA DI COMANDO

Al termine del filmato, corri verso l'area rialzata a nord*. Il piccolo muro qui presente fornisce una buona posizione da cui sparare; inoltre, ci sono numerose vie di fuga se non riesci a neutralizzare il primo gruppo di Soldati Haven prima che raggiunga la tua posizione. Cerca di rimanere accovacciato finché hai un bersaglio a tiro. Se rischi di essere circondato, corri verso uno dei pilastri di supporto al tuo piano attuale. La seconda ondata di Soldati Haven spara dal balcone in alto. A loro si aggiungerà un terzo, e ultimo, gruppo che salterà giù per combattere da distanza ravvicinata.

* Ricordati che l'indicazione "alto" corrisponde al sud su questa mappa.

Anche questo scontro con il boss è arricchito dalla presenza di enigmi da risolvere, dunque non ti rovineremo la sorpresa anticipandoti troppi dettagli. Se dovessi rimanere bloccato, puoi consultare la guida principale sulla destra. Ciò che possiamo dirti è che, se Meryl muore, vedrai la schermata Missione Fallita, dunque non colpirla con armi letali, ma usa l'Mk. 2, le granate stordenti o un fucile a canna liscia caricato con munizioni aeree per metterla fuori gioco.

SEGRETO: BAMBOLA SCREAMING MANTIS

Questo oggetto appare fuori dalla porta all'estremità nord della mappa, durante lo scontro con la Bella. Va sottolineato come sia disponibile anche se usi armi "letali" per colpire i pupazzi di Psycho Mantis e The Sorrow nel combattimento principale. Se hai raccolto tutte le bambole delle Belle e la Bambola Frog Soldier, completando il gioco riceverai un'arma bonus da usare nelle prossime partite.

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA

ISTRUZIONI PER IL GIOCATORE
ATTO 1
ATTO 2
ATTO 3
ATTO 4
ATTO 5

B Prima di entrare, equipaggia l'Mk. 2 e un fucile a canna liscia caricato con munizioni aeree; volendo, puoi preparare anche il Mosin-Nagant (se ce l'hai) e le granate stordenti. La battaglia contro i Soldati Haven è uno scontro diretto, dunque i consigli generali presenti nella pagina alla tua sinistra sono più che sufficienti. Gli indicatori dell'energia vitale e della psiche di Snake vengono trasferiti al prossimo combattimento, perciò accovacciati per recuperarli entrambi quando è rimasto un solo soldato.

Evita di mandare a nanna i Soldati Haven quando sono attaccati ai muri o ai soffitti, o rimarranno uccisi nella caduta, il che può rendere il prossimo scontro leggermente più complicato.

FLASHBACK: PSYCHO MANTIS

*Psycho Mantis, definitosi "il più grande lettore del pensiero e psicocinetico del mondo", è apparso per la prima volta in **MGS1** come boss più originale, dando un saggio dei suoi poteri paranormali "leggendo" certi salvataggi presenti sulla memory card del giocatore e utilizzando la forza del pensiero per far vibrare il controller analogico (DUALSHOCK®). Il trucco per batterlo era collegare il controller al secondo ingresso, impedendogli di fatto di prevedere ogni azione del giocatore. La sua breve apparizione in **MGS4** rappresenta un gradito ricordo di una delle battaglie più memorabili all'epoca della prima PlayStation.*

C: SCREAMING MANTIS

Preparativi

Questo combattimento è composto da tre fasi distinte, che tratteremo singolarmente. Usa l'Mk. 2 (è sorprendentemente precisa quando spari ai pupazzi, anche dalla lunga distanza) e un fucile a canna liscia caricato con munizioni aeree per le emergenze. Le altre armi complicheranno solo le cose.

Fase 1

- Se non hai ancora capito perché non riesci a colpire nulla, la risposta è molto semplice: usa la siringa per annullare le nanomacchine di Snake e impedire a Screaming Mantis di controllarlo. Corri verso la fila di terminali al piano di sopra. Questa è l'area più sicura dalla quale agire all'inizio e offre una buona protezione dai colpi e dai coltelli lanciati da Screaming Mantis.

- Il secondo enigma da risolvere è come colpire Mantis. Anche se il suo corpo è immune agli attacchi tradizionali, i due pupazzi che porta con sé non lo sono. Mira a quello che tiene nella mano destra (che, come riconosceranno i veterani di *MGS1* più attenti, raffigura Psycho Mantis), alla sinistra del suo corpo rispetto al tuo punto di vista. Colpendolo Screaming Mantis perderà temporaneamente il controllo su tutti i pupazzi "viventi" (compresa Meryl). Dopo aver messo a segno un colpo diretto, o mentre Mantis esegue determinate azioni, il pupazzo sarà momentaneamente invulnerabile. Il modo migliore per colpire Screaming Mantis è quando fluttua in una posizione fissa.

- Durante la prima fase, i Soldati Haven (vivi o morti) e Meryl si muoveranno appena, dunque continua a muoverti e a sparare al pupazzo.

- Screaming Mantis dispone di due tipi di attacco. Il primo prevede il lancio di coltelli affilati contro Snake, con una parabola curva che li rende molto difficili da schivare all'aperto. L'arrivo di ciascun coltello è anticipato dal grido "Prendi questo!", dunque accovacciati o sdraiati dietro a un terminale per evitarli. Il suo secondo tipo di attacco consiste nel "teletrasportarsi" verso Snake per eseguire un attacco in mischia da distanza ravvicinata. Limitati a correre (e, se necessario, tuffati all'ultimo momento) per evitarlo. Col procedere della battaglia, Mantis potrebbe eseguire un secondo attacco "supplementare", perciò non fermarti finché non si allontana.

- Mantis spara anche dei dardi luminosi, lenti, che le consentono di prendere il controllo dei corpi. Se vedi dei "fili" spettrali mentre Snake si muove e tutti i tuoi colpi sembrano avere, inspiegabilmente, una traiettoria assolutamente casuale, vuol dire che Snake è stato colpito da uno di questi proiettili e dovrai usare di nuovo la siringa.

Fase 2

- Dopo il breve filmato, Screaming Mantis passerà a tattiche più aggressive. Meryl darà la caccia a Snake, sparandogli quando le si avvicina, mentre i Soldati Haven verranno riposizionati regolarmente. Continua a muoverti, fermandoti solo per sparare al pupazzo di Psycho Mantis o per ripararti quando inizia a lanciarti i coltelli.

- Durante questa fase e nella seguente, alcuni giocatori potrebbero trovarsi meglio a correre lungo il piano superiore. Se devi evitare gli attacchi con i coltelli, puoi sfondare le barriere di vetro per ripararti dietro ai terminali al piano inferiore successivo.

Fase 3

- Qui le cose si complicano. Ora Screaming Mantis dirigerà tutti i corpi verso Snake, e quelli che impugnano armi spareranno più regolarmente. Continua a muoverti per evitarli.

- Mantis posizionerà sempre Meryl o i Soldati Haven di fronte ai suoi pupazzi, il che rende difficile prendere bene la mira. È più facile addormentare questi soggetti che puntare al pupazzo.

- Quando Screaming Mantis lascia cadere il suo pupazzo di Psycho Mantis, corri subito per raccoglierlo. Equipaggialo nel menu Armi e usalo per colpire il tuo avversario. Segui le indicazioni che appaiono sullo schermo quando metti a segno un colpo diretto: tieni premuto L1 e agita freneticamente il controller per far svenire Screaming Mantis e porre fine alla battaglia.

- In alternativa, se vuoi collezionare il secondo pupazzo in mano a Screaming Mantis (che raffigura The Sorrow di *MGS3*), dovrai spararle nuovamente diverse volte affinché lasci la presa. Se sei stato attento a non uccidere alcun Soldato Haven, nemmeno accidentalmente, Screaming Mantis non avrà pupazzi disponibili con cui attaccarti e dovrai vedertela solo con lei in questa (puramente facoltativa) sezione della battaglia. Il motivo è presto spiegato: il pupazzo di Psycho Mantis le permette di controllare gli esseri viventi, mentre quello di The Sorrow viene usato per manipolare i morti (e, per inciso, non ha alcun effetto su Screaming Mantis). Entrambi i pupazzi possono essere usati nelle partite successive una volta completato il gioco, come spiegato nel capitolo Extra.

- A livello Difficile Big Boss, Snake farà spesso cadere un pupazzo che ha in mano se viene colpito da un attacco. Fai attenzione perché se non lo raccogli subito, lo farà Screaming Mantis, riprendendo i suoi attacchi con rinnovata energia.

Come sempre, seguirà un breve scontro con la Bella. Risparmia il tuo avversario e riceverai la mimetizzazione facciale di Screaming Beauty.

! ■ Durante il confronto con Screaming Mantis, e nella sequenza dopo la sconfitta della Bella, ci sono diversi riferimenti spassosi al combattimento contro Psycho Mantis in *MGS1*. Se provi a cambiare ingresso del controller, come succedeva in *MGS1*, prima di usare la siringa, assisterai a una conversazione segreta via Codec fra Snake e Otacon. Inoltre, puoi contattare Rosemary due volte tramite Codec per ascoltare dei dialoghi fra lei e Roy Campbell (puoi ascoltarli anche non usando la siringa per un lungo periodo). Infine, il finale del filmato con Psycho Mantis cambia se giochi con un controller wireless DUALSHOCK®3, anche se riteniamo più divertente quello che si ottiene giocando con il controller wireless SIXAXIS™...

OUTER HAVEN | HANGAR DEI MISSILI ED ESTERNO DELLA NAVE

Corri lungo il corridoio per assistere a un'altra sequenza. Alla ripresa del gioco, ci sono tre sezioni piene di Gekko nani. Il loro numero è infinito, dunque non c'è bisogno di affrontarli, a meno che tu non voglia accumulare ulteriori Punti Drebin. Limitati a correre per superare ciascun gruppo e rotola prima di raggiungerli per farti largo.

Nell'ultima sezione del corridoio finale usa L per muovere Snake. Quando appaiono le indicazioni sullo schermo, dovrai premere rapidamente △ per strisciare. La frequenza richiesta per la pressione del tasto aumenta fino a raggiungere un ritmo quasi insostenibile verso la fine, dunque non esagerare all'inizio. Di solito, l'icona sullo schermo che indica di premere il tasto appare solo se lo stai premendo troppo lentamente.

Questo scontro a mani nude fra i due nemici è molto divertente, dunque affrontalo come meglio credi. Le istruzioni sui tasti da premere si trovano qui sotto, mentre nella pagina alla tua destra ci sono numerosi consigli utili in caso di difficoltà. Tieni presente che Snake perde il combattimento solo se viene messo KO quando il suo indicatore dell'energia vitale (non quello della psiche) raggiunge lo zero.

TASTO/LEVETTA	COMANDO
L	Movimento
R	Movimento visuale
L1	Parata
R1	Combinazione calci/pugni (premi); CQC (tieni premuto); pugno forte (tieni premuto L1); colpo al corpo (in corsa)
⊗	Abbassarsi; correre (tieni premuta L)
△	Azioni contestuali

D Non serve una guida specifica per l'ultima sequenza della galleria. I Gekko nani sono talmente facili da superare che non dovrebbero rappresentare un problema. Una volta che Snake entra nella sezione piena di radiazioni, devi avvicinarti alla porta finale prima che la sequenza nella finestra superiore termini. Se non ce la fai *apparirà* la schermata Missione Fallita, anche se si tratta di un'eventualità abbastanza remota. Non dimenticarti di salvare i tuoi progressi quando ne hai l'opportunità.

E LIQUID OCELOT

Se vuoi terminare il gioco senza mai continuare, questo scontro può rivelarsi davvero impegnativo all'inizio, soprattutto ai livelli di difficoltà più alti. Segui i nostri consigli per avere la meglio. Se fallisci, carica l'ultima partita salvata e riprova... le cose diventano sempre molto più semplici con un po' di pratica.

Direttive generali

- Tieni premuto L1 per parare i colpi ogni volta che non stai attaccando. Liquid Ocelot è molto veloce e userà regolarmente degli affondi per colpire Snake quando meno te lo aspetti.

- Continua a muoverti (abbiamo scoperto che aiuta a fuggire quando muovi Snake leggermente verso sinistra o destra) e attacca solo per rispondere agli assalti di Liquid. Se cerchi di prendere l'iniziativa, infatti, diventerai un bersaglio facile. Il momento migliore per colpirlo è appena completa una sequenza di colpi che sei riuscito a parare con efficacia, o quando va a vuoto. Liquid è particolarmente vulnerabile quando non riesce ad andare a segno con uno dei suoi affondi.

- Le mosse CQC sono divertenti, ma troppo rischiose e non altrettanto efficaci. Ti suggeriamo di usare la combinazione di calci e pugni base. Anche se i pugni iniziali non dovessero andare a segno, spesso ci penseranno i calci a farlo. Tieni premuto nuovamente L1 al termine di ogni sequenza.

- Infine, ma non meno importante, ogni volta che Liquid Ocelot provoca Snake, rilascia rapidamente il tasto della parata e tieni premuto △ per ripristinare il suo indicatore dell'energia vitale; anche quello di Liquid verrà parzialmente recuperato. Più sei veloce e migliori saranno i risultati. Questo "segreto" è fondamentale ai livelli di difficoltà più alti. A volte puoi indurre il tuo avversario a eseguire il suo gesto di sfida premendo △ da distanza di sicurezza. Nella maggior parte dei casi, Liquid si lascia andare alle provocazioni una volta che lui o Snake si rimettono in piedi dopo essere stati atterrati.

Il combattimento si divide in quattro fasi, ognuna delle quali viene introdotta da una breve sequenza e da un cambio di musica.

Per la **prima fase**, segui le direttive generali. La **seconda fase** è molto più impegnativa. Liquid Ocelot userà regolarmente un potente affondo con pugno, in grado di infliggere notevoli danni se non riesci a pararlo (anche bloccandolo, assorbe comunque una discreta quantità di energia vitale). La soluzione più ovvia per sfuggire a questo particolare attacco è "correre" (⊗), ma devi farlo con un tempismo perfetto se non vuoi subire conseguenze tremende.

La **terza fase** è la più particolare. Non dovrai più preoccuparti degli attacchi in affondo delle prime due fasi, ma il tuo avversario eseguirà regolarmente una testata imparabile contro Snake da breve distanza. Ad ogni modo, puoi ripagarlo con la stessa moneta premendo △ al termine di una sequenza di pugni, quando appare l'indicatore sullo schermo. Ogni volta che Liquid Ocelot cambia la sua posizione di attacco, colpiscilo prima che si avvicini troppo. Se non lo fai, afferrerà Snake. Segui le istruzioni visualizzate sullo schermo per fuggire (o schivare, là dove possibile).

Nella **quarta fase**, avvicinati al tuo avversario e premi ripetutamente R1 per colpirlo con i pugni. A questo punto il combattimento è praticamente terminato, di conseguenza non c'è bisogno di preoccuparsi oltre. Non lasciare la stanza dopo la prima e la seconda sequenza con i titoli di coda – ti aspettano ancora delle sorprese.

F E INFINE...

Al termine della sequenza con il dialogo finale (solo audio), apparirà una schermata post-partita con i "risultati finali" e riceverai ulteriori Punti Drebin in base alla tua prestazione generale. Dopo aver letto per bene questa pagina, premi ⊗ per passare a una schermata dove ti verranno assegnati uno o più dei quaranta "emblemi", a seconda degli obiettivi raggiunti durante la partita. Premi R1 per mostrare una descrizione di quelli che hai sbloccato. Le schermate successive mostrano le ricompense che ti sono state assegnate per aver completato il gioco. In ogni caso riceverai la pistola da competizione, la giacca (come travestimento da civile) e cinque tipi di gilet tattici colorati. Quando ti viene chiesto di salvare, seleziona "Sì" e crea un nuovo file. È fondamentale dal momento che se non salvi questi dati non potrai usare le ricompense nelle partite successive.

Se è la prima volta che termini *MSG4*, sappi che la vera sfida inizia ora. Finendo il gioco per la prima volta sbloccherai anche il nuovo livello di difficoltà Big Boss Estremo. Per completare una partita in maniera "perfetta" e ottenere le ricompense più esclusive dovrai terminare *MGS4* a questo livello senza alcuna uccisione, senza continuare, senza innescare una sola fase di allerta e senza usare oggetti curativi. Potrebbe sembrare un'impresa impossibile, ma ci saremo qui noi ad aiutarti. Vai a pagina 154 per leggere il capitolo Extra ricco di segreti, dove troverai tutto ciò che non ti abbiamo ancora svelato su *Metal Gear Solid 4*.

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA

ISTRUZIONI PER IL GIOCATORE
ATTO 1
ATTO 2
ATTO 3
ATTO 4
ATTO 5

! Anche se il numero di munizioni viene trasferito alle partite successive, puoi ottenere una discreta somma di Punti Drebin per i futuri acquisti affrontando i Gekko nani nell'ultima galleria fino all'esaurimento delle munizioni. Il posto migliore dove combatterli è accanto all'uscita per la terza sezione del corridoio dove attaccano. Se rimani sdraiato, Snake recupererà automaticamente l'energia vitale mentre combatti.

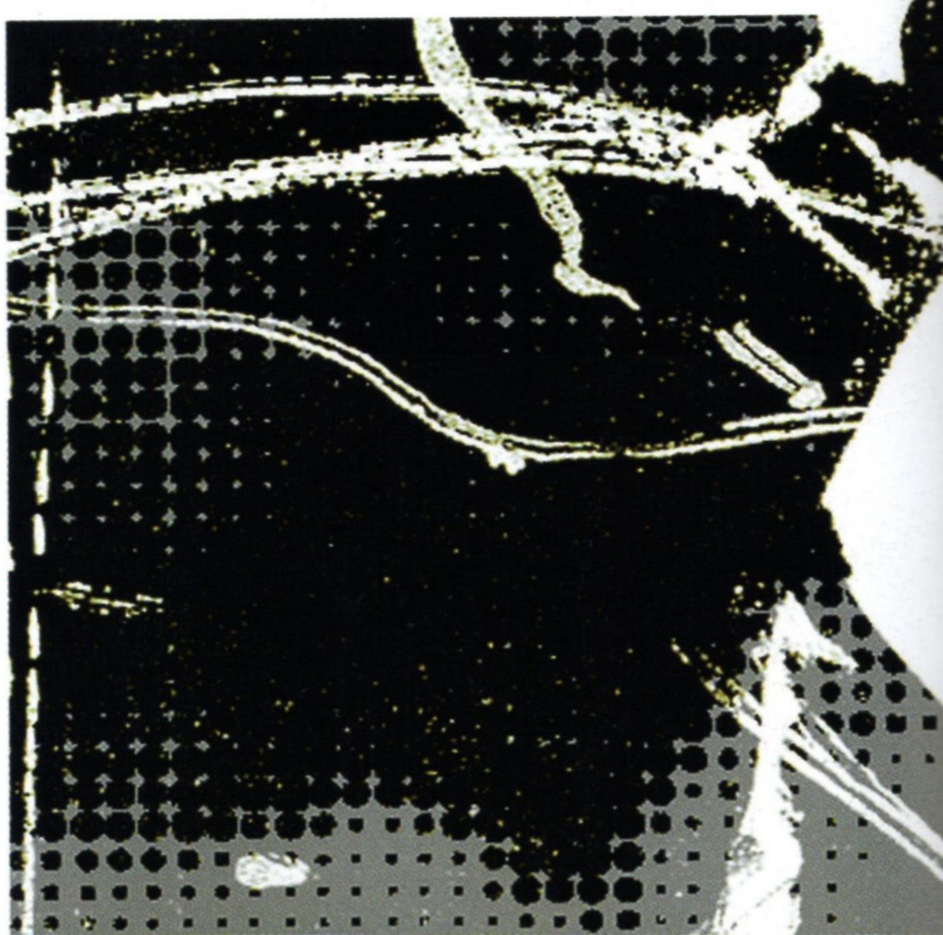
Durante la terza fase dello scontro con Liquid Ocelot, c'è una sequenza nascosta. Per assistervi, non premere nulla quando Snake viene bloccato in una presa per soffocare. Alla fine Liquid gli darà un bacio sulla guancia.

INVENTARIO

ATTENZIONE! CONTIENE RIVELAZIONI SULLA TRAMA

Il testo che segue, benché in gran parte privo di riferimenti alla trama di MGS4, svela comunque diverse sorprese e ricompense presenti nel gioco.

Questo capitolo fornisce un'esaustiva guida passo passo sull'equipaggiamento a disposizione di Snake durante il gioco. Se vuoi acquistare un'arma dal Negozio di Drebin, apportare delle modifiche personalizzate a una in tuo possesso o scoprire semplicemente la funzione di un determinato oggetto, questa è la sezione che fa al caso tuo.



COME GIOCARE
GUIDA
▶ INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA

ARMI

Le tabelle riportate qui di seguito contengono una descrizione dettagliata delle caratteristiche più importanti per ciascun tipo di arma presente nel gioco. Consultarle è semplice, ma, in caso di dubbi, queste spiegazioni ti chiariranno ogni aspetto.

Righe ID arma:
Peso: indica il peso di ogni arma, in chilogrammi.

Gittata: indica il raggio d'azione massimo di un'arma, in metri.

Potenza: esprime la "potenza grezza" di ciascun tipo di arma. Si applica solo alla funzione di "fuoco primario" (in altre parole, non vengono prese in considerazione le modifiche personalizzate) e spesso diminuisce all'aumentare della gittata. Troverai un grafico che illustra quanto appena detto per ciascun tipo di arma nel menu Armi.

Compatibilità CQC: indica se è possibile eseguire le mosse del combattimento ravvicinato con l'arma equipaggiata. In generale, puoi accedere a tutte le mosse CQC impugnando una pistola; con i fucili compatibili, la tua gamma di movimenti risulta comprensibilmente limitata.

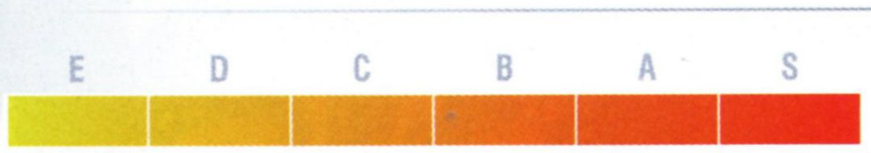
Modalità di fuoco: le armi che dispongono di più di una modalità di fuoco sono indicate con una stella nel caso di un colpo singolo, con tre per una raffica e con cinque per le armi automatiche.

Righe munizioni:
Tipo di munizioni: le munizioni usate dall'arma.

Capacità caricatore: il numero di munizioni presenti in ogni caricatore.

Righe munizioni massime:
Questa colonna indica il numero massimo di munizioni che Snake può portare a ciascuno dei cinque livelli di difficoltà. A livello Facile Liquid sono praticamente infinite, ma il totale va riducendosi notevolmente ai livelli Difficile Big Boss e Big Boss Estremo.

Righe attributi:
Questa sezione elenca i valori di ciascuno dei sette attributi che un'arma può avere: danno (DMG), forza d'impatto (SHK), penetrazione (PEN), stabilità (STA), ricarica (RIC), agganciamento (AGG), soporifero (SON) e stordente (STO). "S" è il punteggio più alto, mentre "E" è il più basso. Per rendere questo sistema ancora più intuitivo, ogni lettera verrà accompagnata da un indicatore colorato. Maggiore è la sua lunghezza e più intenso è il colore, migliore sarà la valutazione (come illustrato nel seguente diagramma).



Gli attributi soporifero e stordente si applicano solo a certe armi non letali. Per maggiori informazioni sull'importanza degli altri valori, consulta la tabella "Valori attributi migliori" a pagina 122 di questo capitolo.

Prezzo normale (PD):
Alcune armi possono essere acquistate presso il Negozio di Drebin in diverse fasi del gioco. In questa riga troverai il loro prezzo normale. Per maggiori dettagli sulla loro disponibilità consulta l'apposita sezione di questo capitolo. Le armi senza alcuna indicazione di prezzo vanno raccolte sul campo di battaglia.

Personalizzazione/Note:
L'ultima parte delle tabelle elenca ogni possibile personalizzazione per l'arma in questione e cita qualsiasi dettaglio extra degno di nota (per esempio, se un'arma dispone di una caratteristica speciale). Per saperne di più sulle modifiche personalizzate delle armi, consulta pagina 130 di questo capitolo.

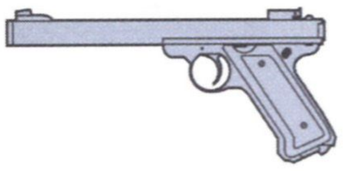
COME GIOCARE
GUIDA
▶ INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA

▶ ARMI
OGGETTI
MIMETIZZAZIONE
NEGOZIO DI DREBIN
MODIFICA DELLE ARMI
NEMICI E ALLEATI

PISTOLE

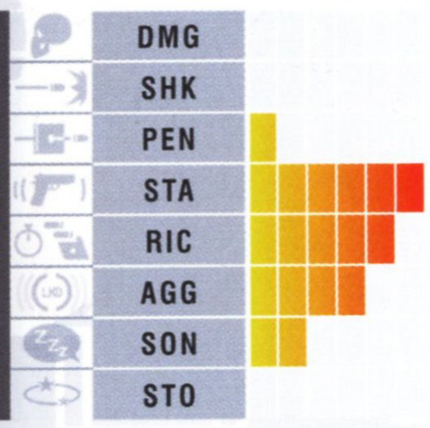
Le pistole permettono a Snake di utilizzare il suo repertorio completo di mosse CQC e sono estremamente rapide da ricaricare. Tuttavia, il loro scarso raggio d'azione le rende adatte solo agli scontri ravvicinati. I tre modelli equipaggiabili con un silenziatore (l'Operator, l'Mk. 23 e la 1911 Custom) sono delle ottime scelte se vuoi puntare alla massima salute. La pistola Mk. 2 spara dardi tranquillanti e dovrai imparare a usarla spesso se vuoi sbloccare tutti i segreti di *MGS4*. Equipaggiare una pistola come arma attuale permette inoltre a Snake di correre leggermente più veloce.

PISTOLA MK. 2



PISTOLA	
Peso (kg)	1,1
Gittata (m)	76,0
Potenza	350
Compatibilità CQC	✔
Modalità di fuoco	-
Tipo di munizioni	Tranq. (.22)
Capacità caricatore	10
Facile Liquid	9.999
Normale Naked	893
Normale Solid	300
Difficile Big Boss	100
Big Boss Estremo	50

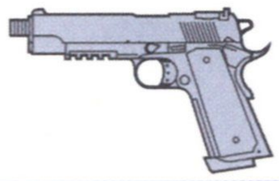
ATTRIBUTI



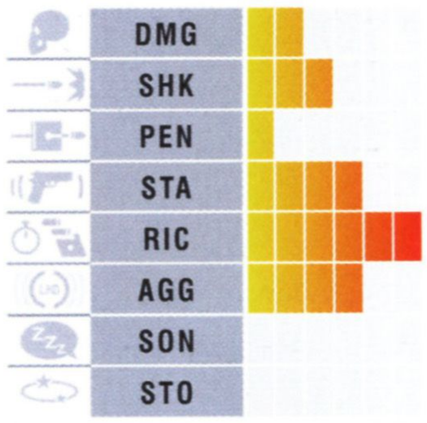
Prezzo normale (PD): -

Personalizzazione: -

OPERATOR



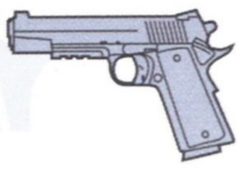
PISTOLA	
Peso (kg)	1,0
Gittata (m)	71,0
Potenza	420
Compatibilità CQC	✔
Modalità di fuoco	-
Tipo di munizioni	.45ACP
Capacità caricatore	7
Facile Liquid	9.999
Normale Naked	893
Normale Solid	893
Difficile Big Boss	500
Big Boss Estremo	300



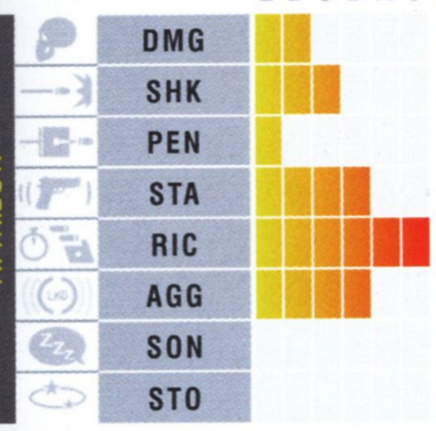
Prezzo normale (PD): -

Personalizzazione:
Parte superiore: silenziatore (OP)
Parte inferiore: luce (pistola)

GSR



PISTOLA	
Peso (kg)	1,2
Gittata (m)	63,5
Potenza	430
Compatibilità CQC	✔
Modalità di fuoco	-
Tipo di munizioni	.45ACP
Capacità caricatore	8
Facile Liquid	9.999
Normale Naked	893
Normale Solid	893
Difficile Big Boss	500
Big Boss Estremo	300

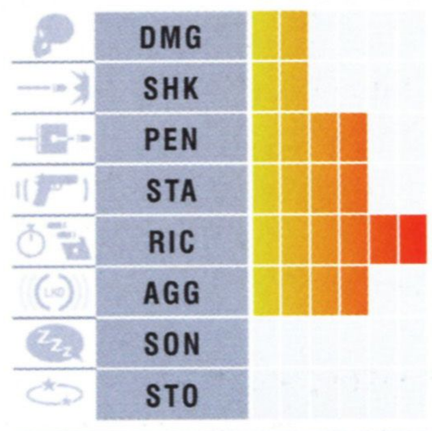


Prezzo normale (PD): 3.000

Personalizzazione:
Parte inferiore: luce (pistola)

FIVE SEVEN

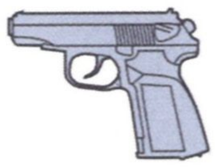
PISTOLA	
Peso (kg)	0,8
Gittata (m)	80,0
Potenza	300
Compatibilità CQC	✔
Modalità di fuoco	-
Tipo di munizioni	5.7 x 28 mm
Capacità caricatore	20
Facile Liquid	9.999
Normale Naked	893
Normale Solid	893
Difficile Big Boss	500
Big Boss Estremo	300



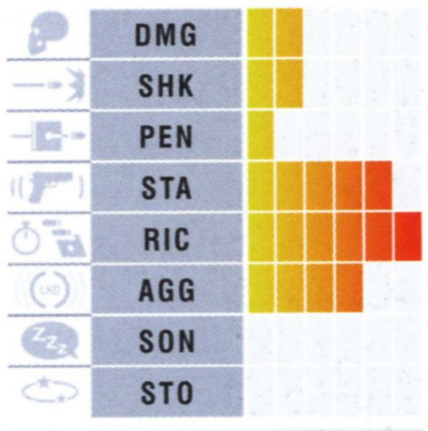
Prezzo normale (PD): 6.000

Personalizzazione:
Parte inferiore: luce (pistola)

PMM



PISTOLA	
Peso (kg)	0,8
Gittata (m)	70,0
Potenza	325
Compatibilità CQC	✔
Modalità di fuoco	-
Tipo di munizioni	9 x 18 mm
Capacità caricatore	12
Facile Liquid	9.999
Normale Naked	893
Normale Solid	893
Difficile Big Boss	500
Big Boss Estremo	300

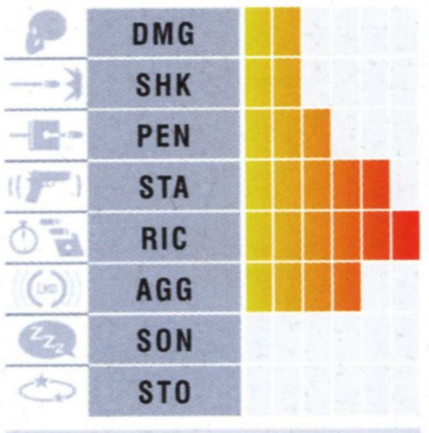


Prezzo normale (PD): 3.500

Personalizzazione: -

PSS

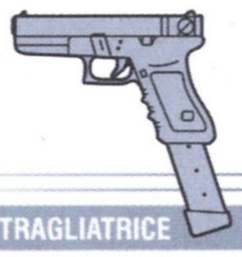
PISTOLA	
Peso (kg)	0,9
Gittata (m)	50,0
Potenza	350
Compatibilità CQC	✔
Modalità di fuoco	-
Tipo di munizioni	7.62 x 42 mm
Capacità caricatore	6
Facile Liquid	9.999
Normale Naked	893
Normale Solid	893
Difficile Big Boss	500
Big Boss Estremo	300



Prezzo normale (PD): 5.000

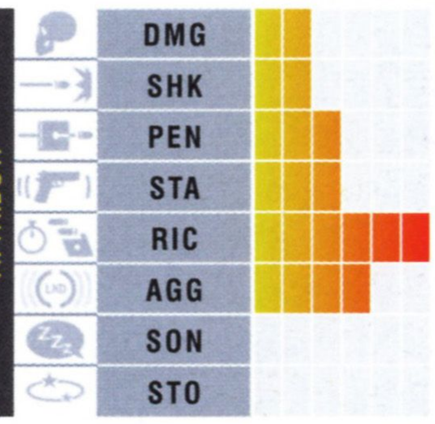
Personalizzazione: -

G18C



PISTOLA MITRAGLIATRICE	
ID ARMA	
Peso (kg)	0,9
Gittata (m)	60,0
Potenza	300
Compatibilità CQC	✔
Modalità di fuoco	* *****
MUNIZIONI	
Tipo di munizioni	9 x 19 mm
Capacità caricatore	33
MUNIZIONI MAX	
Facile Liquid	9.999
Normale Naked	893
Normale Solid	893
Difficile Big Boss	500
Big Boss Estremo	300

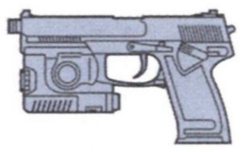
ATTRIBUTI



Prezzo normale (PD): 8.000

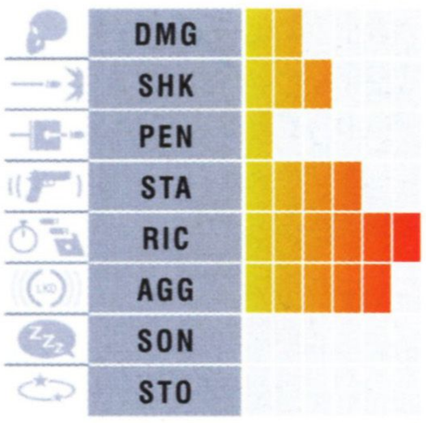
Personalizzazione:
Parte inferiore: luce (pistola)

MK. 23



PISTOLA	
Peso (kg)	1,2
Gittata (m)	90,0
Potenza	440
Compatibilità CQC	✔
Modalità di fuoco	-
Tipo di munizioni	.45ACP
Capacità caricatore	12
Facile Liquid	9.999
Normale Naked	893
Normale Solid	893
Difficile Big Boss	500
Big Boss Estremo	300

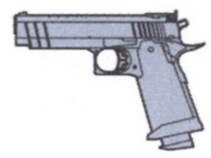
ATTRIBUTI



Prezzo normale (PD): -

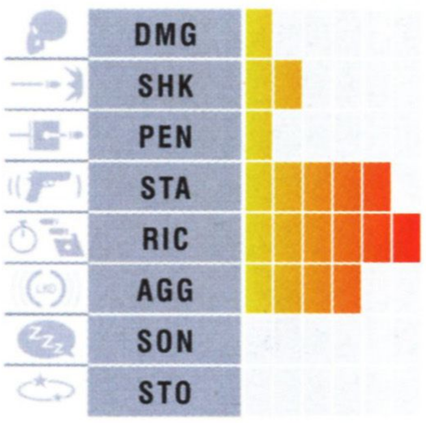
Personalizzazione:
Parte superiore: silenziatore (MK 23)

PISTOLA DA COMPETIZIONE



PISTOLA	
Peso (kg)	0,9
Gittata (m)	60,0
Potenza	200
Compatibilità CQC	✔
Modalità di fuoco	-
Tipo di munizioni	9 x 23 mm
Capacità caricatore	19
Facile Liquid	9.999
Normale Naked	893
Normale Solid	893
Difficile Big Boss	500
Big Boss Estremo	300

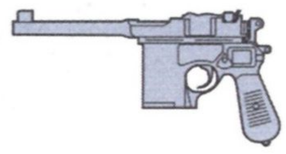
ATTRIBUTI



Prezzo normale (PD): -

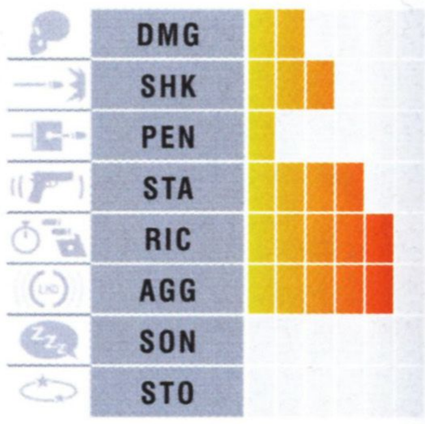
Note: spara proiettili che rimbalzano sulle superfici

TIPO 17



PISTOLA MITRAGLIATRICE	
Peso (kg)	1,4
Gittata (m)	80,0
Potenza	430
Compatibilità CQC	✔
Modalità di fuoco	* *****
Tipo di munizioni	.45ACP
Capacità caricatore	10
Facile Liquid	9.999
Normale Naked	893
Normale Solid	893
Difficile Big Boss	500
Big Boss Estremo	300

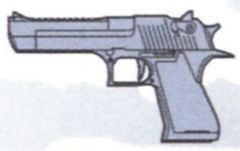
ATTRIBUTI



Prezzo normale (PD): -

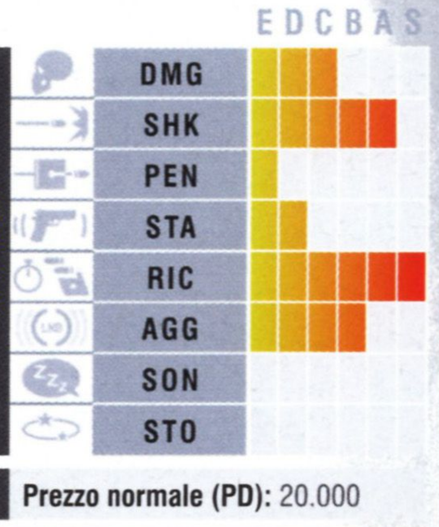
Personalizzazione: -

DESERT EAGLE



PISTOLA	
ID ARMA	
Peso (kg)	2,1
Gittata (m)	90,0
Potenza	700
Compatibilità CQC	✔
Modalità di fuoco	-
MUNIZIONI	
Tipo di munizioni	.50AE
Capacità caricatore	7
MUNIZIONI MAX	
Facile Liquid	9.999
Normale Naked	893
Normale Solid	893
Difficile Big Boss	500
Big Boss Estremo	300

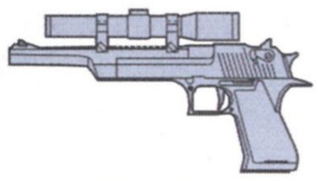
ATTRIBUTI



Prezzo normale (PD): 20.000

Personalizzazione: -

DESERT EAGLE
(CANNA LUNGA)



ID ARMA	
Peso (kg)	2,1
Gittata (m)	125,0
Potenza	710
Compatibilità CQC	✔
Modalità di fuoco	-

MUNIZIONI	
Tipo di munizioni	50AE
Capacità caricatore	7

MUNIZIONI MAX	
Facile Liquid	9.999
Normale Naked	893
Normale Solid	893
Difficile Big Boss	500
Big Boss Estremo	300

ATTRIBUTI

Prezzo normale (PD): -

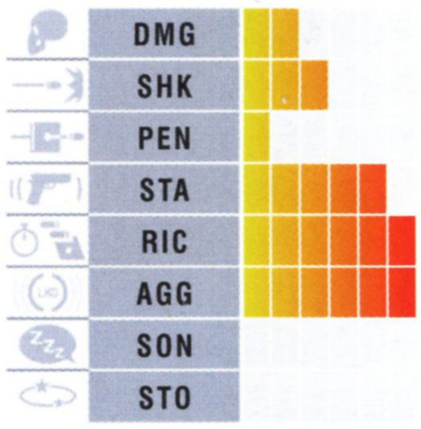
Personalizzazione: -

1911 CUSTOM

PISTOLA	
Peso (kg)	1,0
Gittata (m)	100,0
Potenza	450
Compatibilità CQC	✔
Modalità di fuoco	-

Tipo di munizioni	.45ACP
Capacità caricatore	7

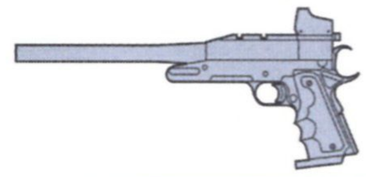
Facile Liquid	9.999
Normale Naked	893
Normale Solid	893
Difficile Big Boss	500
Big Boss Estremo	500



Prezzo normale (PD): -

Personalizzazione:
Parte superiore: silenziatore (1911)

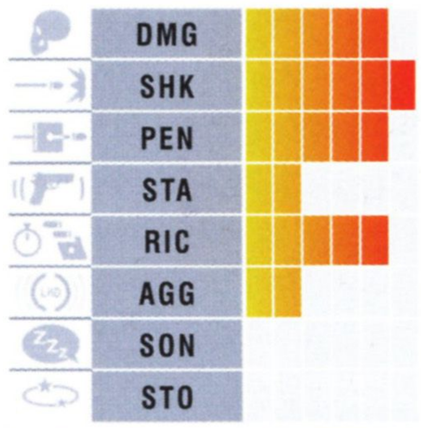
THOR .45-70



MINIFUCILE	
Peso (kg)	2,3
Gittata (m)	150,0
Potenza	1.500
Compatibilità CQC	✔
Modalità di fuoco	-

Tipo di munizioni	.45-70
Capacità caricatore	1

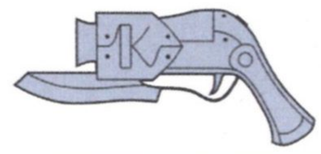
Facile Liquid	9.999
Normale Naked	893
Normale Solid	300
Difficile Big Boss	100
Big Boss Estremo	50



Prezzo normale (PD): -

Personalizzazione: -

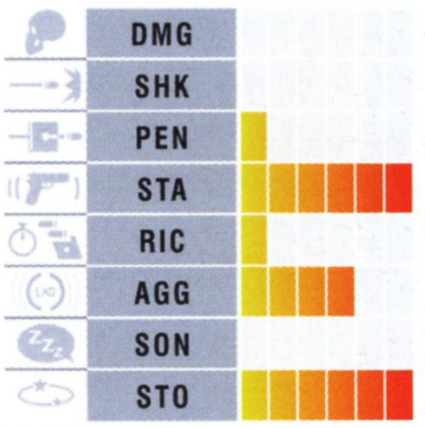
PISTOLA SOLARE



PISTOLA STORDENTE	
Peso (kg)	0,5
Gittata (m)	150,0
Potenza	5.000
Compatibilità CQC	✔
Modalità di fuoco	-

Tipo di munizioni	-
Capacità caricatore	-

Facile Liquid	-
Normale Naked	-
Normale Solid	-
Difficile Big Boss	-
Big Boss Estremo	-

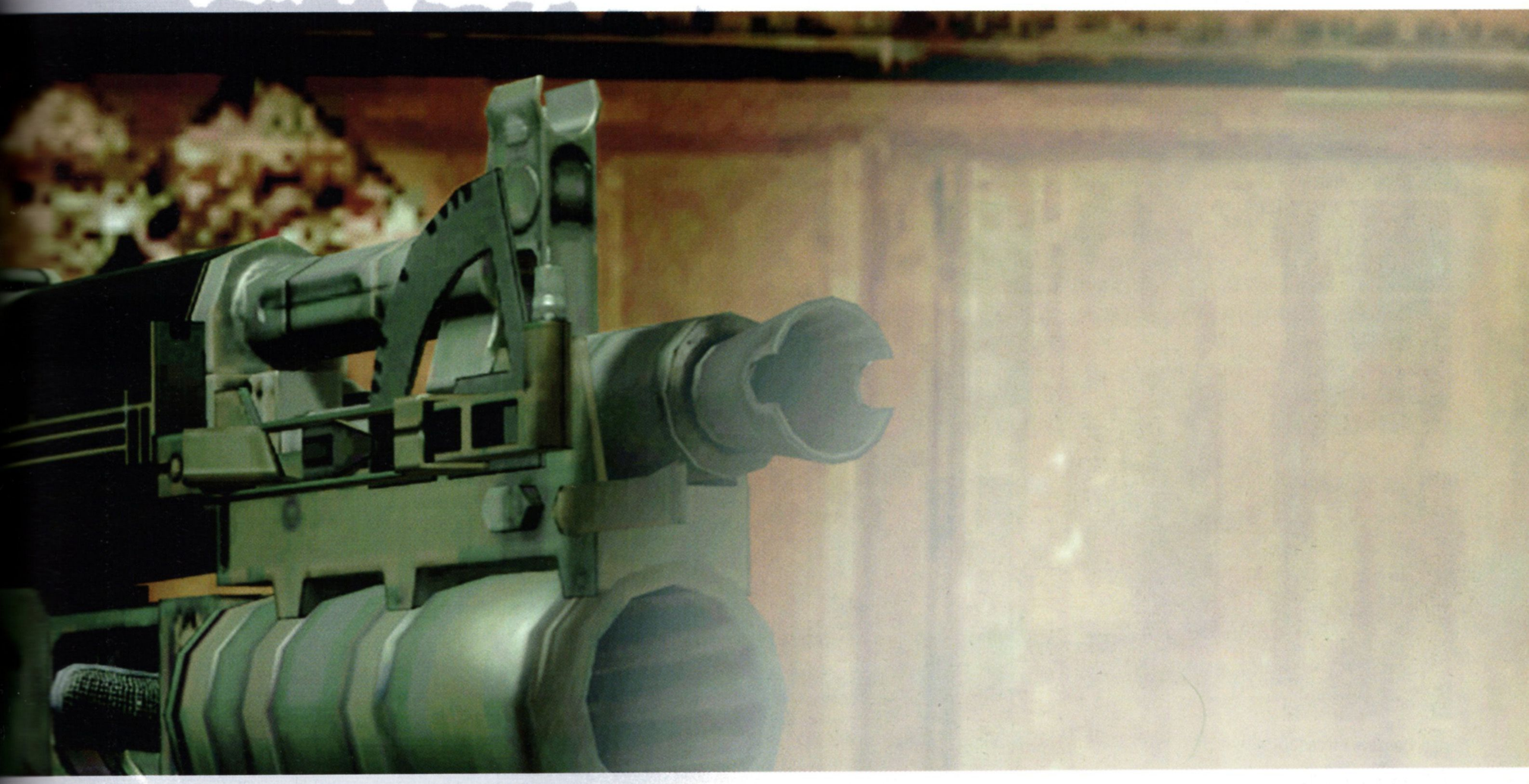


Prezzo normale (PD): -

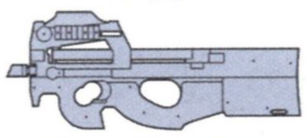
Note: ricaricabile; stordisce i nemici facendogli rilasciare i loro oggetti. Arma segreta; consulta pagina 166

COME GIOCARE
GUIDA
▶ INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA

▶ ARMI
OGGETTI
MIMETIZZAZIONE
NEGOZIO DI DREBIN
MODIFICA DELLE ARMI
NEMICI E ALLEATI



P90



MITRA

Peso (kg)	3,2
Gittata (m)	135,0
Potenza	300
Compatibilità CQC	✔
Modalità di fuoco	* *****

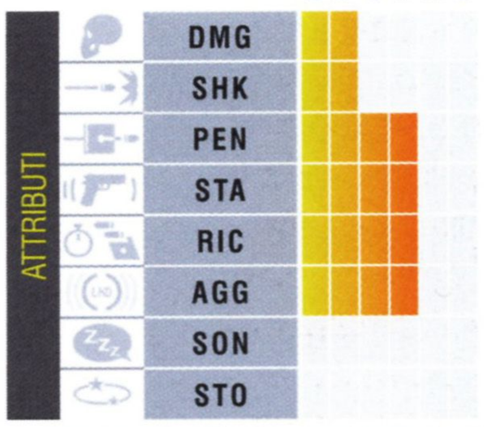
MUNIZIONI

Tipo di munizioni	5.7 x 28 mm
Capacità caricatore	50

MUNIZIONI MAX

Facile Liquid	9.999
Normale Naked	893
Normale Solid	893
Difficile Big Boss	500
Big Boss Estremo	300

ATTRIBUTI



Prezzo normale (PD): 5.000

Personalizzazione:
Parte frontale: silenziatore (P90)
Parte sinistra: puntatore laser
Parte destra: luce (fucile)

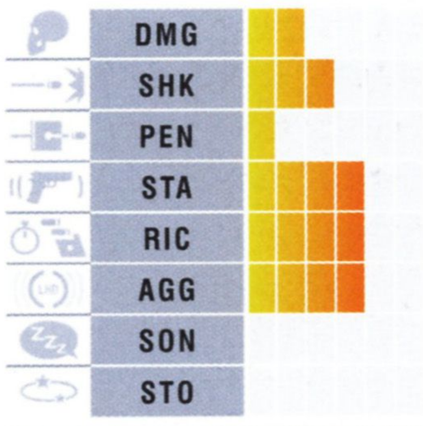
M10

MITRA

Peso (kg)	3,3
Gittata (m)	73,0
Potenza	420
Compatibilità CQC	✔
Modalità di fuoco	* *****

Tipo di munizioni	.45ACP
Capacità caricatore	30

Facile Liquid	9.999
Normale Naked	893
Normale Solid	893
Difficile Big Boss	500
Big Boss Estremo	300



Prezzo normale (PD): 3.000

Personalizzazione:
Parte frontale: silenziatore (M10)

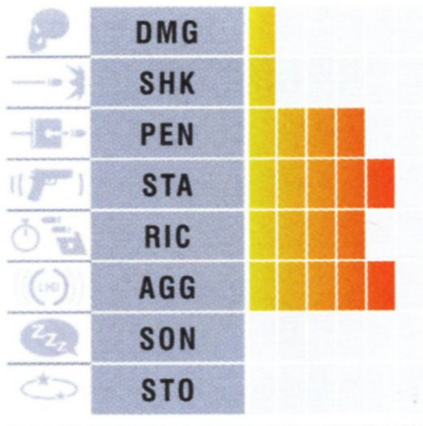
MP7

MITRA

Peso (kg)	1,5
Gittata (m)	140,0
Potenza	250
Compatibilità CQC	✔
Modalità di fuoco	* *****

Tipo di munizioni	4.6 x 30 mm
Capacità caricatore	20

Facile Liquid	9.999
Normale Naked	893
Normale Solid	893
Difficile Big Boss	500
Big Boss Estremo	300



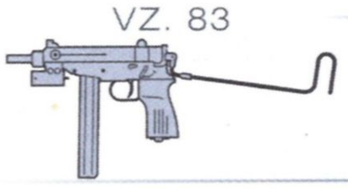
Prezzo normale (PD): 3.500

Personalizzazione:
Parte superiore: mirino a punto (MP7); mirino telescopico

MITRA

La maggiore capacità del caricatore e le modalità di fuoco automatiche rendono l'SMG uno strumento prezioso se devi affrontare più nemici alla volta da distanza ravvicinata. Non fare troppo caso alle valutazioni globali apparentemente scarse di questi fucili: ciò che li rende particolarmente efficaci è il loro volume di fuoco. Se vuoi seguire un approccio furtivo, puoi dotare il P90 e l'M10 di silenziatori aggiuntivi, mentre l'MP5SD2 ne ha già uno incorporato. Il P90, visto per la prima volta durante l'Atto 1, si dimostra un'arma affidabile in ogni situazione: è dotato di un'ottima potenza di fuoco, unita a un'eccellente capacità del caricatore.

VZ. 83



MITRA

Peso (kg)	1,4
Gittata (m)	75,0
Potenza	325
Compatibilità CQC	✔
Modalità di fuoco	* *****

Tipo di munizioni	9 x 18 mm
Capacità caricatore	20

Facile Liquid	9.999
Normale Naked	893
Normale Solid	893
Difficile Big Boss	500
Big Boss Estremo	300

Prezzo normale (PD): -

Personalizzazione: -

BIZON

MITRA

Peso (kg)	2,5
Gittata (m)	100,0
Potenza	325
Compatibilità CQC	✔
Modalità di fuoco	* *****

Tipo di munizioni	9 x 18 mm
Capacità caricatore	64

Facile Liquid	9.999
Normale Naked	893
Normale Solid	893
Difficile Big Boss	500
Big Boss Estremo	300

Prezzo normale (PD): 7.000

Personalizzazione: -

MP5SD2

MITRA

Peso (kg)	3,1
Gittata (m)	160,0
Potenza	290
Compatibilità CQC	✔
Modalità di fuoco	* *****

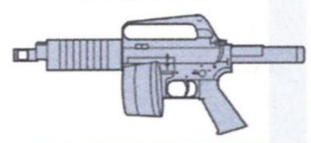
Tipo di munizioni	9 x 19 mm
Capacità caricatore	30

Facile Liquid	9.999
Normale Naked	893
Normale Solid	893
Difficile Big Boss	500
Big Boss Estremo	300

Prezzo normale (PD): 15.000

Note: silenziatore incorporato

PATRIOT



MINIFUCILE

Peso (kg)	1,5
Gittata (m)	160,0
Potenza	425
Compatibilità CQC	✔
Modalità di fuoco	* *****

Tipo di munizioni	5.56 x 45 mm
Capacità caricatore	∞

Facile Liquid	∞
Normale Naked	∞
Normale Solid	∞
Difficile Big Boss	∞
Big Boss Estremo	∞

Prezzo normale (PD): -

Note: arma segreta. Consulta pagina 165

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA

ARMI
OGGETTI
MIMETIZZAZIONE
NEGOZIO DI DREBIN
MODIFICA DELLE ARMI
NEMICI E ALLEATI

FUCILI

La categoria fucili include diversi tipi di armi, che possono essere impiegate per scopi completamente diversi. Molte di queste rappresentano una valida alternativa ai mitra, dato che offrono una modalità di fuoco automatica con valori di gittata e potenza superiori. Alcuni di questi fucili possono essere ulteriormente personalizzati (soprattutto l'M4 Custom), per renderli estremamente versatili.

Ovviamente, i fucili di precisione sono una categoria a parte. Data la loro enorme potenza e gittata, andrebbero usati ogni volta che c'è da eliminare un bersaglio all'istante da distanza considerevole. Una menzione particolare la merita l'M14EBR. Tecnicamente è il più debole della sua categoria, ma la sua capacità di fuoco automatico, le munizioni a basso costo (e facilmente reperibili) e il supporto per le modifiche personalizzate lo rendono perfetto per le battaglie contro le truppe CMP e i soldati Haven. Tuttavia, se sei alla ricerca della potenza bruta in determinati scenari, l'M82A2 non ha eguali (forse è superato dal cannone elettromagnetico a partire dalla fine dell'Atto 4), ma preparati a sborsare una grossa cifra per metterci le mani sopra. Infine, tutti coloro che vogliono portare a termine il gioco senza uccisioni, dovrebbero prendere in seria considerazione il Mosin-Nagant. Non costa poco, ma la capacità di mettere a nanna i soldati nemici dalla distanza ti tornerà utile in più di un'occasione.

AK 102

FUCILE D'ASSALTO

ID ARMA	
Peso (kg)	3,0
Gittata (m)	200,0
Potenza	415
Compatibilità CQC	✔
Modalità di fuoco	* *****

MUNIZIONI	
Tipo di munizioni	5.56 x 45 mm
Capacità caricatore	30

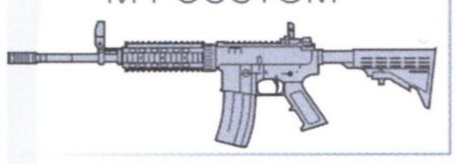
MUNIZIONI MAX	
Facile Liquid	9.999
Normale Naked	893
Normale Solid	893
Difficile Big Boss	500
Big Boss Estremo	300

ATTRIBUTI

Prezzo normale (PD): -

Personalizzazione:
Parte inferiore: GP30

M4 CUSTOM



CARABINA

Peso (kg)	5,0
Gittata (m)	220,0
Potenza	400
Compatibilità CQC	✔
Modalità di fuoco	* *** *****
Tipo di munizioni	5.56 x 45 mm
Capacità caricatore	30
Facile Liquid	9.999
Normale Naked	893
Normale Solid	893
Difficile Big Boss	500
Big Boss Estremo	300

Prezzo normale (PD): -

Personalizzazione:
Parte superiore: mirino a punto; mirino telescopico
Parte frontale: silenziatore (M4)
Parte inferiore: XM320; Masterkey; impugnatura frontale A; impugnatura frontale B
Parte sinistra: puntatore laser
Parte destra: luce (fucile)

MK. 17

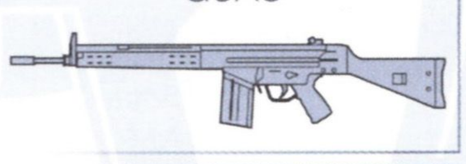
FUCILE D'ASSALTO

Peso (kg)	4,1
Gittata (m)	200,0
Potenza	530
Compatibilità CQC	✔
Modalità di fuoco	* *****
Tipo di munizioni	7.62 x 51 mm
Capacità caricatore	20
Facile Liquid	9.999
Normale Naked	893
Normale Solid	893
Difficile Big Boss	500
Big Boss Estremo	300

Prezzo normale (PD): 3.500

Personalizzazione:
Parte superiore: mirino a punto; mirino telescopico
Parte inferiore: impugnatura frontale A; impugnatura frontale B
Parte sinistra: puntatore laser
Parte destra: luce (fucile)

G3A3



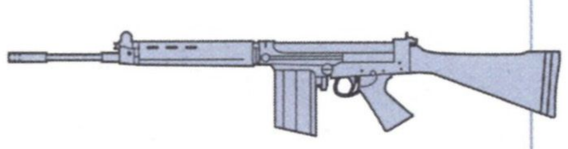
FUCILE D'ASSALTO

Peso (kg)	4,4
Gittata (m)	250,0
Potenza	540
Compatibilità CQC	✔
Modalità di fuoco	* *****
Tipo di munizioni	7.62 x 51 mm
Capacità caricatore	20
Facile Liquid	9.999
Normale Naked	893
Normale Solid	893
Difficile Big Boss	500
Big Boss Estremo	300

Prezzo normale (PD): 4.000

Personalizzazione: -

FAL CARABINA



CARABINA	
Peso (kg)	4,5
Gittata (m)	230,0
Potenza	550
Compatibilità CQC	✔
Modalità di fuoco	* *****
Tipo di munizioni	7.62 x 51 mm
Capacità caricatore	20
Facile Liquid	9.999
Normale Naked	893
Normale Solid	893
Difficile Big Boss	500
Big Boss Estremo	300

ATTRIBUTI

	E	D	C	B	A	S
DMG						
SHK						
PEN						
STA						
RIC						
AGG						
SON						
STO						

Prezzo normale (PD): 4.500

Personalizzazione: -

AN94

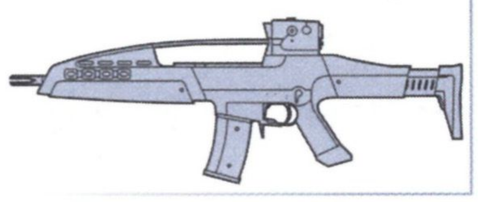
FUCILE D'ASSALTO	
Peso (kg)	4,0
Gittata (m)	220,0
Potenza	375
Compatibilità CQC	✔
Modalità di fuoco	* *** *****
Tipo di munizioni	5.45 x 39 mm
Capacità caricatore	30
Facile Liquid	9.999
Normale Naked	893
Normale Solid	893
Difficile Big Boss	500
Big Boss Estremo	300

	E	D	C	B	A	S
DMG						
SHK						
PEN						
STA						
RIC						
AGG						
SON						
STO						

Prezzo normale (PD): 5.000

Personalizzazione:
Parte inferiore: GP30

XM8



CARABINA	
Peso (kg)	2,8
Gittata (m)	220,0
Potenza	400
Compatibilità CQC	✔
Modalità di fuoco	* *****
Tipo di munizioni	5.56 x 45 mm
Capacità caricatore	30
Facile Liquid	9.999
Normale Naked	893
Normale Solid	893
Difficile Big Boss	500
Big Boss Estremo	300

	E	D	C	B	A	S
DMG						
SHK						
PEN						
STA						
RIC						
AGG						
SON						
STO						

Prezzo normale (PD): -

Personalizzazione:
Parte inferiore: XM320 Note: mirino a punto incorporato

TANEGASHIMA

MOSCHETTO	
Peso (kg)	4,0
Gittata (m)	100,0
Potenza	725
Compatibilità CQC	✔
Modalità di fuoco	-
Tipo di munizioni	Piombini
Capacità caricatore	1
Facile Liquid	9.999
Normale Naked	893
Normale Solid	300
Difficile Big Boss	100
Big Boss Estremo	50

	E	D	C	B	A	S
DMG						
SHK						
PEN						
STA						
RIC						
AGG						
SON						
STO						

Prezzo normale (PD): 1.000.000

Note: genera forti raffiche di vento (probabilità: 30%) nelle aree più grandi all'aperto, costringendo i nemici a lasciar cadere i loro oggetti. Arma segreta; consulta pagina 167

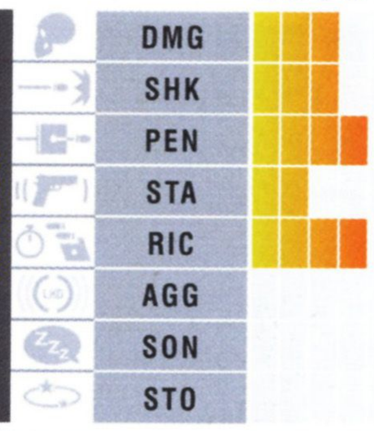
COME GIOCARE
GUIDA
▶ INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA

▶ ARMI
OGGETTI
MIMETIZZAZIONE
NEGOZIO DI DREBIN
MODIFICA DELLE ARMI
NEMICI E ALLEATI

M14EBR

FUCILE DI PRECISIONE	
ID ARMA	
Peso (kg)	4,7
Gittata (m)	230,0
Potenza	530
Compatibilità CQC	✖
Modalità di fuoco	* *****
MUNIZIONI	
Tipo di munizioni	7.62 x 51 mm
Capacità caricatore	20
MUNIZIONI MAX	
Facile Liquid	9.999
Normale Naked	893
Normale Solid	893
Difficile Big Boss	500
Big Boss Estremo	300

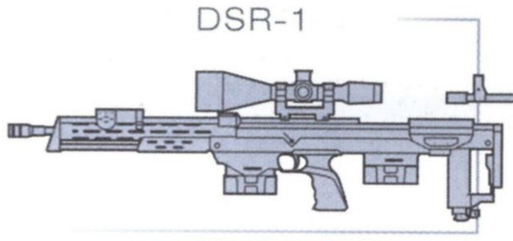
ATTRIBUTI



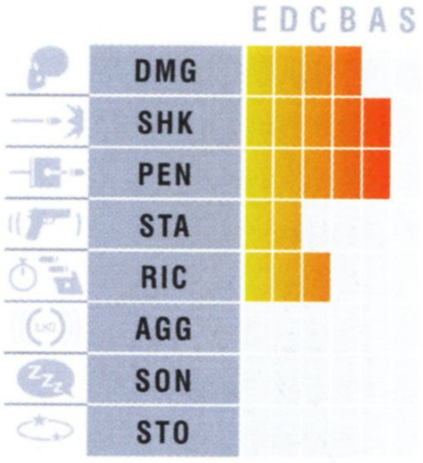
Prezzo normale (PD): 9.000

Personalizzazione:
Parte frontale: silenziatore (M14)
Parte sinistra: puntatore laser
Parte destra: luce (fucile)

DSR-1



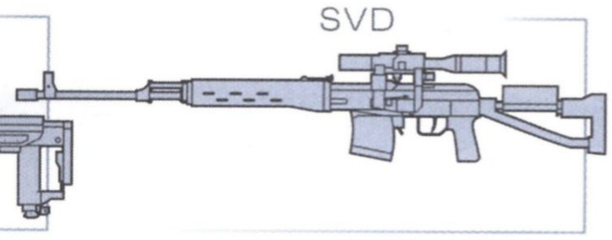
FUCILE DI PRECISIONE	
Peso (kg)	6,0
Gittata (m)	300,0
Potenza	900
Compatibilità CQC	✖
Modalità di fuoco	-
Tipo di munizioni	7.62 x 67 mm
Capacità caricatore	5
Facile Liquid	9.999
Normale Naked	893
Normale Solid	300
Difficile Big Boss	100
Big Boss Estremo	50



Prezzo normale (PD): 20.000

Personalizzazione: -

SVD

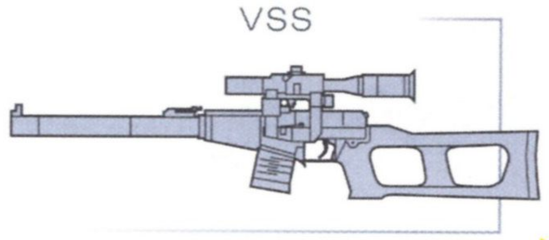


FUCILE DI PRECISIONE	
Peso (kg)	4,4
Gittata (m)	280,0
Potenza	740
Compatibilità CQC	✖
Modalità di fuoco	-
Tipo di munizioni	7.62 x 54R
Capacità caricatore	10
Facile Liquid	9.999
Normale Naked	893
Normale Solid	893
Difficile Big Boss	500
Big Boss Estremo	300

Prezzo normale (PD): 18.000

Personalizzazione: -

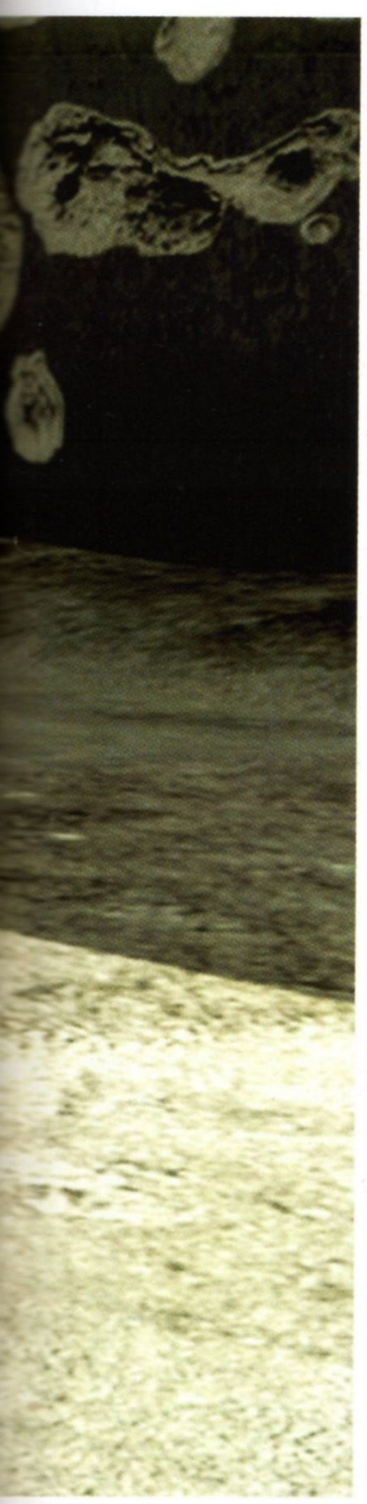
VSS



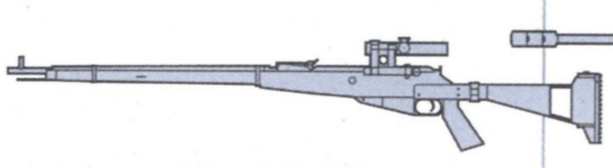
FUCILE DI PRECISIONE	
Peso (kg)	3,4
Gittata (m)	150,0
Potenza	475
Compatibilità CQC	✖
Modalità di fuoco	* *****
Tipo di munizioni	9 x 39 mm
Capacità caricatore	10
Facile Liquid	9.999
Normale Naked	893
Normale Solid	893
Difficile Big Boss	500
Big Boss Estremo	300

Prezzo normale (PD): -

Note: silenziatore incorporato

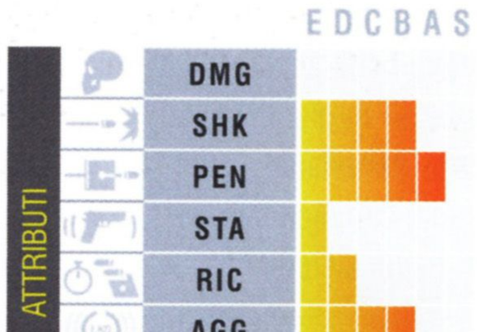


MOSIN-NAGANT



FUCILE DI PRECISIONE	
ID ARMA	
Peso (kg)	4,4
Gittata (m)	300,0
Potenza	750
Compatibilità CQC	✖
Modalità di fuoco	-
MUNIZIONI	
Tipo di munizioni	Tranq. (.22)
Capacità caricatore	5
MUNIZIONI MAX	
Facile Liquid	9.999
Normale Naked	893
Normale Solid	300
Difficile Big Boss	100
Big Boss Estremo	50

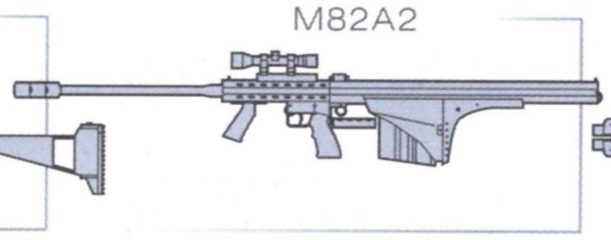
ATTRIBUTI



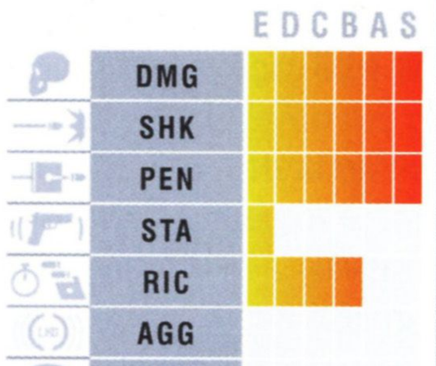
Prezzo normale (PD): 60.000

Personalizzazione: -

M82A2



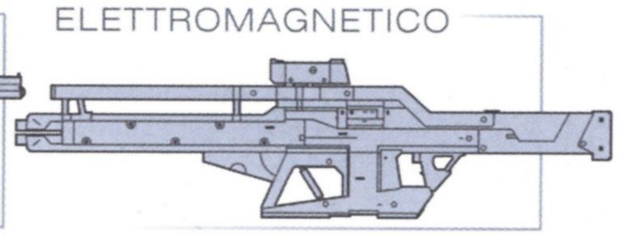
FUCILE DI PRECISIONE	
Peso (kg)	14,0
Gittata (m)	300,0
Potenza	2.500
Compatibilità CQC	✖
Modalità di fuoco	-
Tipo di munizioni	.50 BMR
Capacità caricatore	10
Facile Liquid	9.999
Normale Naked	893
Normale Solid	300
Difficile Big Boss	100
Big Boss Estremo	50



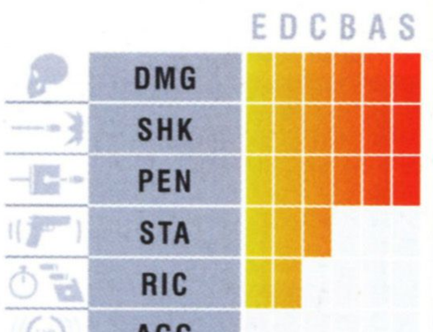
Prezzo normale (PD): 200.000

Note: fucile antimateriali calibro 50

CANNONE ELETTROMAGNETICO



FUCILE DI PRECISIONE	
Peso (kg)	20,0
Gittata (m)	300,0
Potenza	5.000
Compatibilità CQC	✖
Modalità di fuoco	-
Tipo di munizioni	Munizioni per il cannone elettromagnetico
Capacità caricatore	40
Facile Liquid	9.999
Normale Naked	893
Normale Solid	300
Difficile Big Boss	100
Big Boss Estremo	50



Prezzo normale (PD): -

Note: ricaricabile

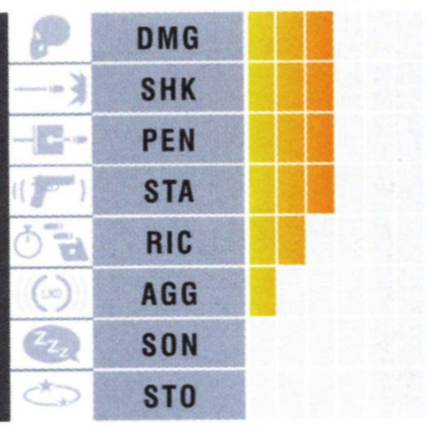
HK21E

MITRAGLIATRICE	
Peso (kg)	9,3
Gittata (m)	250,0
Potenza	530
Compatibilità CQC	✔
Modalità di fuoco	* *** *****
Tipo di munizioni	7.62 x 51 mm
Capacità caricatore	100

MUNIZIONI MAX

Facile Liquid	9.999
Normale Naked	893
Normale Solid	893
Difficile Big Boss	500
Big Boss Estremo	300

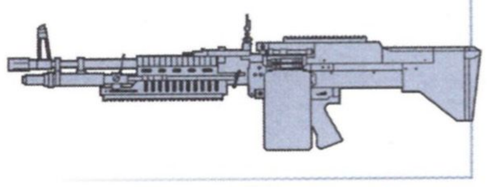
ATTRIBUTI



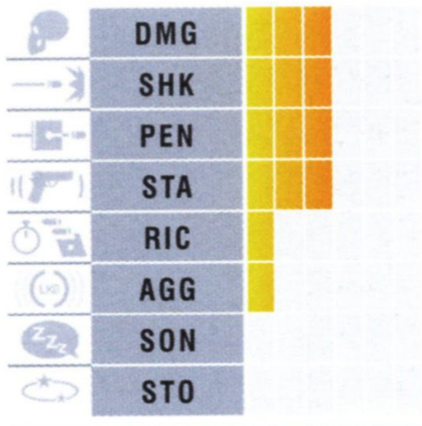
Prezzo normale (PD): 6.000

Personalizzazione: -

M60E4



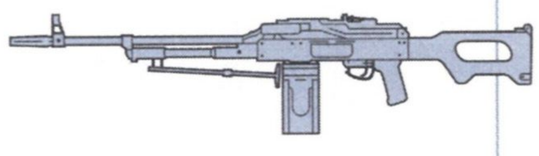
MITRAGLIATRICE	
Peso (kg)	5,8
Gittata (m)	260,0
Potenza	550
Compatibilità CQC	✔
Modalità di fuoco	-
Tipo di munizioni	7.62 x 51 mm
Capacità caricatore	200
Facile Liquid	9.999
Normale Naked	893
Normale Solid	893
Difficile Big Boss	500
Big Boss Estremo	300



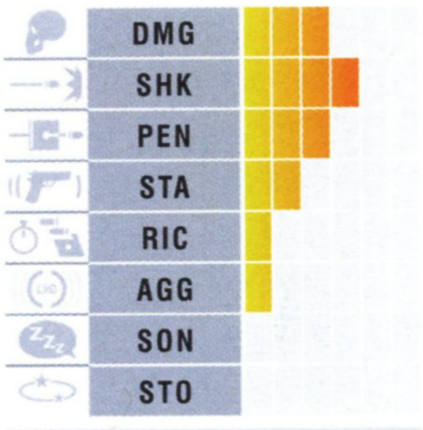
Prezzo normale (PD): 10.000

Personalizzazione:
Parte superiore: mirino a punto; mirino telescopico
Parte inferiore: impugnatura frontale A; impugnatura frontale B
Parte sinistra: puntatore laser
Parte destra: luce (fucile)

PKM



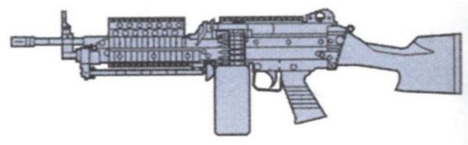
MITRAGLIATRICE	
Peso (kg)	9,0
Gittata (m)	265,0
Potenza	730
Compatibilità CQC	✔
Modalità di fuoco	-
Tipo di munizioni	7.62 x 54R
Capacità caricatore	100
Facile Liquid	9.999
Normale Naked	893
Normale Solid	893
Difficile Big Boss	500
Big Boss Estremo	300



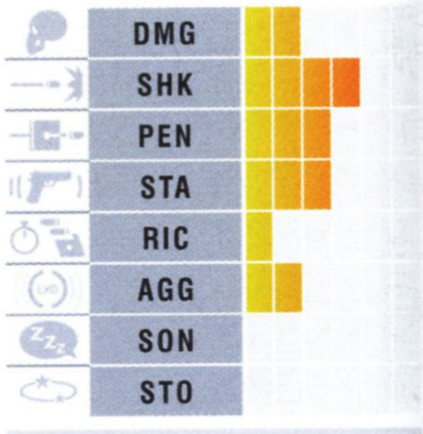
Prezzo normale (PD): 9.000

Personalizzazione: -

MK. 46 MOD 1



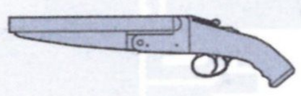
MITRAGLIATRICE	
Peso (kg)	10,2
Gittata (m)	250,0
Potenza	400
Compatibilità CQC	✔
Modalità di fuoco	-
Tipo di munizioni	5.56 x 45 mm
Capacità caricatore	100
Facile Liquid	9.999
Normale Naked	893
Normale Solid	893
Difficile Big Boss	500
Big Boss Estremo	300



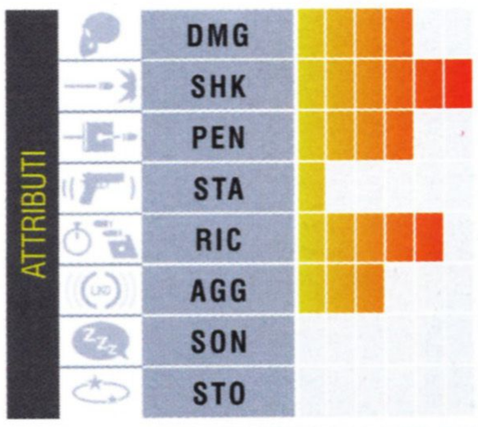
Prezzo normale (PD): 9.000

Personalizzazione:
Parte superiore: mirino a punto; mirino telescopico
Parte inferiore: impugnatura frontale A; impugnatura frontale B
Parte sinistra: puntatore laser
Parte destra: luce (fucile)

DOPPIETTA



FUCILE A CANNA LISCIA	
Peso (kg)	2,3
Gittata (m)	40,0
Potenza	1.250
Compatibilità CQC	✖
Modalità di fuoco	-
Tipo di munizioni	12 Ga. (Plt 00)
Capacità caricatore	2
Facile Liquid	9.999
Normale Naked	893
Normale Solid	100
Difficile Big Boss	50
Big Boss Estremo	30



Prezzo normale (PD): 25.000

Personalizzazione: -

ALTRE ARMI DA FUOCO

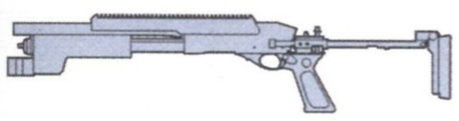
Le armi incluse nella categoria "altre" includono mitragliatrici, fucili a canna liscia, lanciagranate, lanciamissili e lanciarazzi – in poche parole, l'artiglieria pesante. I fucili a canna liscia possono essere equipaggiati con tre diversi tipi di munizioni, ognuna delle quali migliora leggermente le prestazioni generali. Degne di nota sono le munizioni aeree (ossia i proiettili per Vortex Ring Gun o VRG), un tipo di munizioni non letali in grado di tramortire i soldati. Per quanto riguarda lanciagranate/lanciamissili/lanciarazzi, sono dotati di una potenza devastante, anche se le munizioni scarseggiano (e costano molto, specialmente se acquisti più scorte da Drebin), il che significa che spesso dovrai conservarle per le occasioni speciali. Il Javelin, il massimo in fatto di munizioni esplosive, ha un sistema di puntamento che ti consente di modificare la traiettoria dei missili in volo.

Come è ovvio, queste armi non passano certo inosservate; tuttavia, se intendi terminare il gioco senza uccisioni, sappi che non verrai penalizzato utilizzandole contro i boss e i bersagli non umani. Per maggiori informazioni circa l'uso di queste armi senza subire penalità, consulta il capitolo Guida.

COME GIOCARE
GUIDA
▶ INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA

▶ ARMI
OGGETTI
MIMETIZZAZIONE
NEGOZIO DI DREBIN
MODIFICA DELLE ARMI
NEMICI E ALLEATI

M870 MOD.



FUCILE A CANNA LISCIA

ID ARMA	
Peso (kg)	3,8
Gittata (m)	50,0
Potenza	1.300
Compatibilità CQC	✔
Modalità di fuoco	-

MUNIZIONI	
Tipo di munizioni	12 Ga. (Plt 00)
Capacità caricatore	4 (+1)

MUNIZIONI MAX	
Facile Liquid	9.999
Normale Naked	893
Normale Solid	100
Difficile Big Boss	50
Big Boss Estremo	30

ATTRIBUTI

	E D C B A S
DMG	
SHK	
PEN	
STA	
RIC	
AGG	
SON	
STO	

Prezzo normale (PD): 30.000

Personalizzazione:
Parte superiore: mirino a punto; mirino telescopico
Note: luce tattica incorporata

SAIGA-12

FUCILE A CANNA LISCIA AUTOMATICO

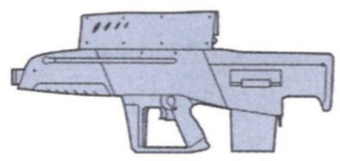
Peso (kg)	3,8
Gittata (m)	50,0
Potenza	1.250
Compatibilità CQC	✔
Modalità di fuoco	-
Tipo di munizioni	12 Ga. (Plt 00)
Capacità caricatore	8
Facile Liquid	9.999
Normale Naked	893
Normale Solid	100
Difficile Big Boss	50
Big Boss Estremo	30

	E D C B A S
DMG	
SHK	
PEN	
STA	
RIC	
AGG	
SON	
STO	

Prezzo normale (PD): 40.000

Personalizzazione: -

XM25



LANCIAGRANATE

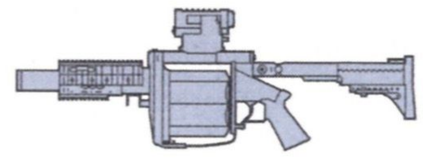
Peso (kg)	5,5
Gittata (m)	300,0
Potenza	2.000
Compatibilità CQC	✔
Modalità di fuoco	-
Tipo di munizioni	25 mm A.B.G.
Capacità caricatore	6
Facile Liquid	9.999
Normale Naked	893
Normale Solid	50
Difficile Big Boss	30
Big Boss Estremo	10

	E D C B A S
DMG	
SHK	
PEN	
STA	
RIC	
AGG	
SON	
STO	

Prezzo normale (PD): 80.000

Personalizzazione: -

MGL-140



LANCIAGRANATE

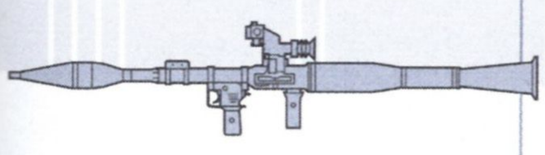
Peso (kg)	6,0
Gittata (m)	300,0
Potenza	2.000
Compatibilità CQC	✔
Modalità di fuoco	-
Tipo di munizioni	40 mm (granata)
Capacità caricatore	6
Facile Liquid	9.999
Normale Naked	893
Normale Solid	50
Difficile Big Boss	30
Big Boss Estremo	10

	E D C B A S
DMG	
SHK	
PEN	
STA	
RIC	
AGG	
SON	
STO	

Prezzo normale (PD): -

Personalizzazione:
Parte inferiore: impugnatura frontale A; impugnatura frontale B
Parte destra: luce (fucile)

RPG-7



LANCIAGRANATE CON PROPULSIONE A RAZZO

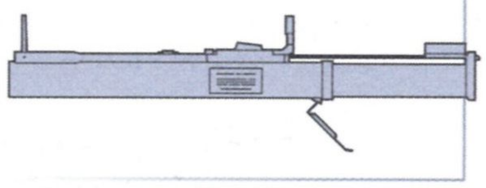
ID ARMA	
Peso (kg)	8,5
Gittata (m)	250,0
Potenza	3.500
Compatibilità CQC	✖
Modalità di fuoco	-
Tipo di munizioni	Munizioni per l'RPG-7
Capacità caricatore	1
Facile Liquid	9.999
Normale Naked	893
Normale Solid	50
Difficile Big Boss	30
Big Boss Estremo	10

	E D C B A S
DMG	
SHK	
PEN	
STA	
RIC	
AGG	
SON	
STO	

Prezzo normale (PD): 60.000

Personalizzazione: -

M72A3



LANCIARAZZI ANTICARRO

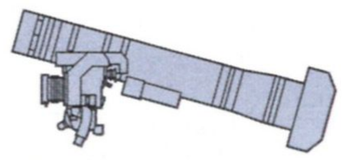
Peso (kg)	2,5
Gittata (m)	200,0
Potenza	2.450
Compatibilità CQC	✖
Modalità di fuoco	-
Tipo di munizioni	M72A3
Capacità caricatore	1
Facile Liquid	9.999
Normale Naked	893
Normale Solid	50
Difficile Big Boss	30
Big Boss Estremo	10

	E D C B A S
DMG	
SHK	
PEN	
STA	
RIC	
AGG	
SON	
STO	

Prezzo normale (PD): 40.000

Personalizzazione: -

JAVELIN



LANCIAMISSILI ANTICARRO

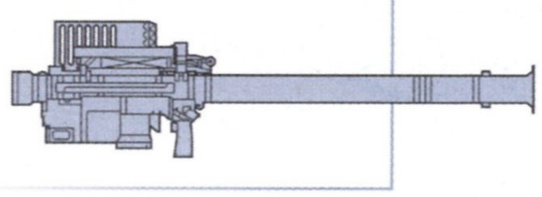
Peso (kg)	22,3
Gittata (m)	400,0
Potenza	5.000
Compatibilità CQC	✖
Modalità di fuoco	-
Tipo di munizioni	Javelin
Capacità caricatore	1
Facile Liquid	9.999
Normale Naked	893
Normale Solid	50
Difficile Big Boss	30
Big Boss Estremo	10

	E D C B A S
DMG	
SHK	
PEN	
STA	
RIC	
AGG	
SON	
STO	

Prezzo normale (PD): 150.000

Personalizzazione: -

FIM-92A



LANCIAMISSILI TERRA-ARIA

Peso (kg)	15,7
Gittata (m)	500,0
Potenza	3.000
Compatibilità CQC	✖
Modalità di fuoco	-
Tipo di munizioni	FIM-92A
Capacità caricatore	1
Facile Liquid	9.999
Normale Naked	893
Normale Solid	50
Difficile Big Boss	30
Big Boss Estremo	10

	E D C B A S
DMG	
SHK	
PEN	
STA	
RIC	
AGG	
SON	
STO	

Prezzo normale (PD): 100.000

Personalizzazione: -

ESPLOSIVI

Anche i giocatori meno esperti dovrebbero avere una vaga idea di quando usare gli esplosivi. La prima volta che affronti il gioco, ti troverai in situazioni che richiedono l'uso di una granata ben piazzata, ad esempio per mettere a tacere un cecchino o per tendere un'imboscata a un gruppo di soldati in formazione ravvicinata. Le granate costano poco, sono facilmente reperibili e semplici da usare, dunque non dimenticarti di inserirle nel tuo arsenale. Le mine claymore possono rivelarsi molto utili se conosci il tragitto dei nemici, a patto di non camminarci sopra. Come tutte le altre mine e trappole, possono essere raccolte, una volta innescate e preparate a esplodere, strisciando attentamente oltre esse, o puoi disinnescarle con il Metal Gear Mk. II.

Oltre a oggetti prettamente esplosivi, in questa categoria figurano anche granate e mine compatibili con un approccio più furtivo, come le mine soporifere e le granate stordenti. Le granate chaff hanno la caratteristica particolare di mettere fuori uso gli apparecchi elettrici, impedendo alla maggior parte dei macchinari (come i Gekko) di sparare per un breve periodo. Questi oggetti non sono disponibili nel Negozio di Drebin, dunque usali con parsimonia. Come noterai, nella tabella sono presenti delle granate fumogene speciali in grado di aumentare gli attributi emotivi (come risata (gialla) o pianto (blu)) dei nemici entro il loro raggio d'azione. Se hai già terminato *MGS4* almeno una volta, puoi consultare pagina 165 per saperne di più sulle emozioni dei soldati.

GRANATA

GRANATA A FRAMMENTAZIONE	
ID ARMA	
Peso (kg)	0,3
Gittata (m)	30,0
Potenza	2000
Compatibilità CQC	✔
MUNIZIONI MAX	
Facile Liquid	9.999
Normale Naked	893
Normale Solid	50
Difficile Big Boss	30
Big Boss Estremo	10

ATTR. (E D C B A S)

DAN	
SHK	
STO	

Prezzo normale (PD): 120

Note: -

MOLOTOV

-	
Peso (kg)	0,8
Gittata (m)	30,0
Potenza	1000
Compatibilità CQC	✔
Facile Liquid	9.999
Normale Naked	893
Normale Solid	50
Difficile Big Boss	30
Big Boss Estremo	10

(E D C B A S)

DAN	
SHK	
STO	

Prezzo normale (PD): 100

Note: -

GRANATA AL FOSFORO BIANCO

-	
ID ARMA	
Peso (kg)	0,8
Gittata (m)	30,0
Potenza	1500
Compatibilità CQC	✔
MUNIZIONI MAX	
Facile Liquid	9.999
Normale Naked	893
Normale Solid	50
Difficile Big Boss	30
Big Boss Estremo	10

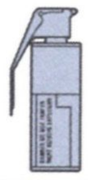
ATTR. (E D C B A S)

DAN	
SHK	
STO	

Prezzo normale (PD): 110

Note: -

GRANATA STORDENTE



GRANATA FLASHBANG	
Peso (kg)	0,5
Gittata (m)	30,0
Potenza	2000
Compatibilità CQC	✔
Facile Liquid	9.999
Normale Naked	893
Normale Solid	50
Difficile Big Boss	30
Big Boss Estremo	10

(E D C B A S)

DAN	
SHK	
STO	

Prezzo normale (PD): 120

Note: -

GRANATA CHAFF

GRANATA DI DISTURBO ELETTRONICO	
Peso (kg)	0,8
Gittata (m)	30,0
Potenza	-
Compatibilità CQC	✔
Facile Liquid	9.999
Normale Naked	893
Normale Solid	50
Difficile Big Boss	30
Big Boss Estremo	10

(E D C B A S)

DAN	
SHK	
STO	

Prezzo normale (PD): -

Note: -

GRANATA FUMOGENA

GRANATA FUMOGENA	
Peso (kg)	0,5
Gittata (m)	30,0
Potenza	-
Compatibilità CQC	✔
Facile Liquid	9.999
Normale Naked	893
Normale Solid	50
Difficile Big Boss	30
Big Boss Estremo	10

(E D C B A S)

DAN	
SHK	
STO	

Prezzo normale (PD): 100

Note: -

GRANATA FUMOGENA (GIALLA)

GRANATA FUMOGENA	
Peso (kg)	0,5
Gittata (m)	30,0
Potenza	-
Compatibilità CQC	✔
MUNIZIONI MAX	
Facile Liquid	9.999
Normale Naked	893
Normale Solid	50
Difficile Big Boss	30
Big Boss Estremo	10

ID ARMA

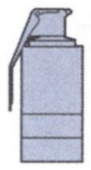
EDCBAS

ATTR.	
DAN	
SHK	
STO	

Prezzo normale (PD): -

Note: aumenta l'attributo emotivo "risata"

GRANATA FUMOGENA (ROSSA)



GRANATA FUMOGENA	
Peso (kg)	0,5
Gittata (m)	30,0
Potenza	-
Compatibilità CQC	✔
Facile Liquid	9.999
Normale Naked	893
Normale Solid	50
Difficile Big Boss	30
Big Boss Estremo	10

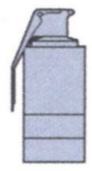
EDCBAS

DAN
SHK
STO

Prezzo normale (PD): -

Note: aumenta l'attributo emotivo "rabbia"

GRANATA FUMOGENA (BLU)



GRANATA FUMOGENA	
Peso (kg)	0,5
Gittata (m)	30,0
Potenza	-
Compatibilità CQC	✔
Facile Liquid	9.999
Normale Naked	893
Normale Solid	50
Difficile Big Boss	30
Big Boss Estremo	10

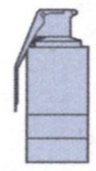
EDCBAS

DAN
SHK
STO

Prezzo normale (PD): -

Note: aumenta l'attributo emotivo "pianto"

GRANATA FUMOGENA (VERDE)



GRANATA FUMOGENA	
Peso (kg)	0,5
Gittata (m)	30,0
Potenza	-
Compatibilità CQC	✔
Facile Liquid	9.999
Normale Naked	893
Normale Solid	50
Difficile Big Boss	30
Big Boss Estremo	10

EDCBAS

DAN
SHK
STO

Prezzo normale (PD): -

Note: aumenta l'attributo emotivo "urlo"

COME GIOCARE
GUIDA
▶ INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA

▶ ARMI
OGGETTI
MIMETIZZAZIONE
NEGOZIO DI DREBIN
MODIFICA DELLE ARMI

NEMICI E ALLEATI

CLAYMORE

MINA	
Peso (kg)	1,6
Gittata (m)	20,0
Potenza	2.000
Compatibilità CQC	✔
MUNIZIONI MAX	
Facile Liquid	9.999
Normale Naked	893
Normale Solid	50
Difficile Big Boss	30
Big Boss Estremo	10

ID ARMA

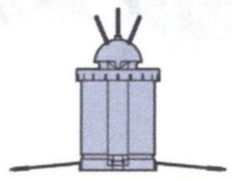
EDCBAS

ATTR.	
DAN	
SHK	
SON	

Prezzo normale (PD): 300

Note: -

MINA SOPORIFERA



MINA SOPORIFERA	
Peso (kg)	1,5
Gittata (m)	3,0
Potenza	5.000
Compatibilità CQC	✔
Facile Liquid	9.999
Normale Naked	893
Normale Solid	50
Difficile Big Boss	30
Big Boss Estremo	10

EDCBAS

DAN
SHK
SON

Prezzo normale (PD): 300

Note: -

C4

-	
Peso (kg)	1,6
Gittata (m)	3,0
Potenza	3.000
Compatibilità CQC	✔
Facile Liquid	9.999
Normale Naked	893
Normale Solid	50
Difficile Big Boss	30
Big Boss Estremo	10

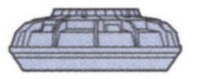
EDCBAS

DAN
SHK
SON

Prezzo normale (PD): 400

Note: -

GAS SOPORIFERO A INNESCO REMOTO



MINA SOPORIFERA A DISTANZA	
Peso (kg)	1,5
Gittata (m)	3,0
Potenza	5.000
Compatibilità CQC	✔
Facile Liquid	9.999
Normale Naked	893
Normale Solid	50
Difficile Big Boss	30
Big Boss Estremo	10

EDCBAS

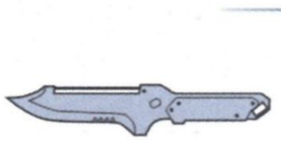
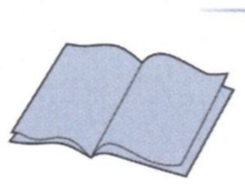
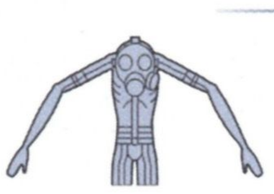
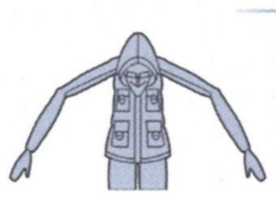
DAN
SHK
SON

Prezzo normale (PD): 400

Note: -

ECC

In questa tabella troverai vari oggetti classificati nel gioco come "armi", ma che in realtà non lo sono, almeno a una prima occhiata. Il caricatore vuoto, Playboy e la Rivista Emozioni servono per distrarre il nemico. L'ultima in particolare ha l'ulteriore vantaggio di aumentare un attributo emotivo (per maggiori informazioni, consulta pagina 165 se hai già completato *MGS4* almeno una volta). La funzione del coltello stordente è ovvia; gli altri oggetti che appaiono qui sono segreti e vengono trattati nel capitolo Extra.

		COLTELLO STORDENTE	CARICATORE	PLAYBOY	RIVISTA EMOZIONI	BAMBOLA MANTIS	BAMBOLA SORROW
							
ID	**Peso (kg)**	0,2	0,1	0,1	0,1	0,1	0,1
	Compatibilità CQC	✔	✔	✔	✔	✔	✔
MUNIZIONI MAX	**Facile Liquid**	-	9.999	9.999	9.999	-	-
	Normale Naked	-	893	893	893	-	-
	Normale Solid	-	50	50	50	-	-
	Difficile Big Boss	-	30	30	30	-	-
	Big Boss Estremo	-	10	10	10	-	-
	Prezzo normale (PD):	-	-	200	2.000	-	-
	Note:	-	-	-	**Note:** aumenta l'attributo emotivo corrispondente alla Bestia/Bella mostrata; dopo aver terminato il gioco almeno una volta verranno mostrate le immagini delle Belle (invece che delle Bestie)	**Note:** arma segreta. Consulta pagina 165	**Note:** Arma segreta. Consulta pagina 167

CLASSIFICAZIONE ARMI

Le 5 armi più pesanti

Lo scopo principale di questa tabella è mostrarti quali armi non andrebbero equipaggiate contemporaneamente per non superare il limite dei 70 kg di peso, evitando così di far salire la percentuale di stress di Snake in maniera allarmante. Se non vuoi vedere Snake più stanco e decrepito del solito, meglio non inserire insieme queste armi nel suo zaino.

LANCIAMISSILI, **JAVELIN**, 22,3 KG

FUCILE DI PRECISIONE, **CANNONE ELETTROMAGNETICO**, 20,0 KG

LANCIAMISSILI, **FIM-92A**, 15,7 KG

FUCILE DI PRECISIONE, **M82A2**, 14,0 KG

MITRAGLIATRICE, **MK. 46 MOD 1**, 10,2 KG

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA
ARMI
OGGETTI
MIMETIZZAZIONE
NEGOZIO DI DREBIN
MODIFICA DELLE ARMI
NEMICI E ALLEATI

Armi dalla gittata e dalla potenza maggiori

La potenza è solo un attributo relativo; nella maggior parte delle armi diminuisce all'aumentare della distanza. Essa ti permette principalmente di valutare al volo la "forza" base di ogni arma da fuoco rispetto alle altre della sua categoria.

Anche se questo concetto non si applica a tutte le armi (un missile Javelin ha lo stesso potenziale esplosivo sia che venga sparato da 100 metri piuttosto che da 200), la potenza base diminuisce all'aumentare della distanza fra Snake e il bersaglio. Per esempio, un colpo alla testa effettuato da 250 m con un M4 Custom ai danni di un soldato CMP che indossa un elmetto avrà meno possibilità di ucciderlo all'istante rispetto a un colpo esploso da pochi metri.

In generale, la gittata influisce molto sul danno inflitto con le pistole (ad eccezione della Mk. 2) e, in misura leggermente inferiore, con i mitra. Entrambi questi tipi di armi risultano dunque meno efficaci contro i bersagli più lontani. Al contrario, i fucili di precisione e i lanciamissili/lanciagranate sono in grado di infliggere il massimo dei danni su distanze molto più ampie.

LE 15 ARMI DALLA GITTATA MAGGIORE

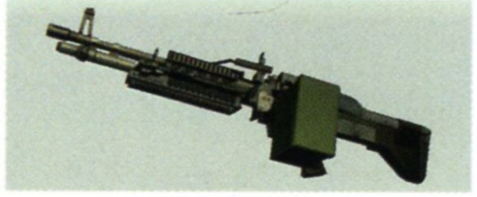
LANCIAMISSILI, **FIM-92A**, 500 m

FUCILE DI PRECISIONE, **SVD**, 280 m

LANCIAMISSILI, **JAVELIN**, 400 m

MITRAGLIATRICE, **PKM**, 265 m

FUCILE DI PRECISIONE, **DSR-1**, 300 m


MITRAGLIATRICE, **M60E4**, 260 m

FUCILE DI PRECISIONE, **MOSIN-NAGANT**, 300 m

MITRAGLIATRICE, **HK21E**, 250 m

FUCILE DI PRECISIONE, **M82A2**, 300 m

LANCIARAZZI, **RPG-7**, 250 m

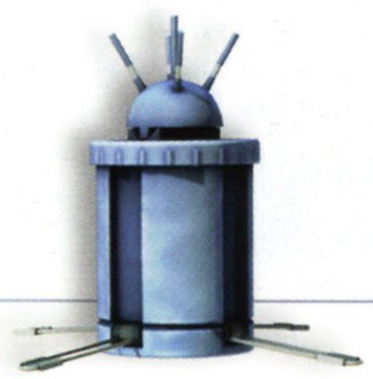
FUCILE DI PRECISIONE, **CANNONE ELETTROMAGNETICO**, 300 m

FUCILE D'ASSALTO, **G3A3**, 250 m

LANCIAGRANATE, **XM25**, 300 m

MITRAGLIATRICE, **MK. 46 MOD 1**, 250 m

LANCIAGRANATE, **MGL-140**, 300 m



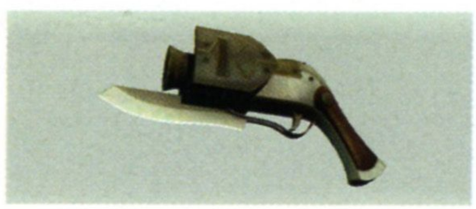
LE 20 ARMI PIÙ POTENTI

LANCIAMISSILI, **JAVELIN**, 5.000

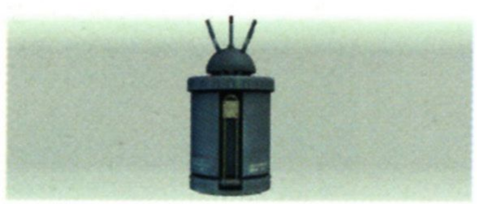
LANCIAGRANATE, **XM25**, 2.000

FUCILE DI PRECISIONE, **CANNONE ELETTROMAGNETICO**, 5.000

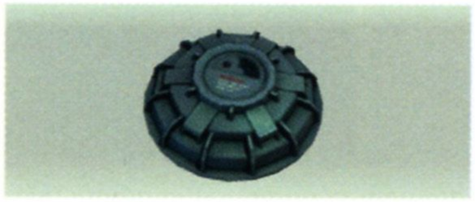
LANCIAGRANATE, **MGL-140**, 2.000

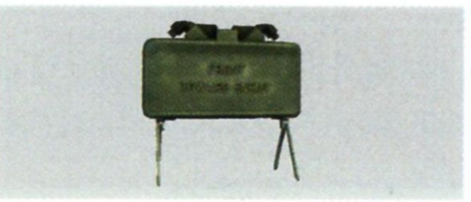

PISTOLA STORDENTE, **PISTOLA SOLARE**, 5.000

ESPLOSIVO, **GRANATA**, 2.000


ESPLOSIVO, **MINA SOPORIFERA**, 5.000

ESPLOSIVO, **GRANATA STORDENTE**, 2.000


ESPLOSIVO, **GAS SOPORIFERO A INNESCO REMOTO**, 5.000

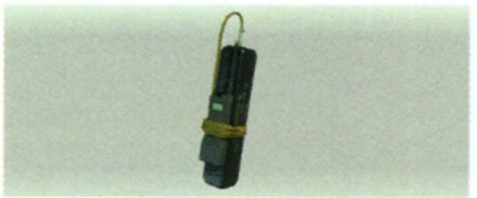

ESPLOSIVO, **CLAYMORE**, 2.000

LANCIARAZZI, **RPG-7**, 3.500

MINIFUCILE, **THOR .45-70**, 1.500

LANCIAMISSILI, **FIM-92A**, 3.000

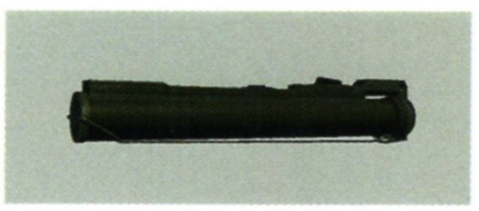
ESPLOSIVO, **GRANATA AL FOSFORO BIANCO**, 1.500


ESPLOSIVO, **C4**, 3.000

FUCILE A CANNA LISCIA, **M870 MOD.**, 1.300

FUCILE DI PRECISIONE, **M82A2**, 2.500

FUCILE A CANNA LISCIA, **SAIGA-12**, 1.250

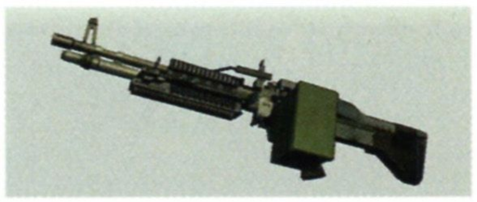

LANCIARAZZI, **M72A3**, 2.450

FUCILE A CANNA LISCIA, **DOPPIETTA**, 1.250

Le 6 armi con la capacità maggiore

Le armi dotate di caricatori capienti ti permettono di ridurre i costi delle munizioni e sparare più colpi prima di dover trovare un riparo per ricaricare. Sono l'ideale quando devi affrontare più nemici insieme, o negli scontri con i boss.

LE 6 ARMI CON LA CAPACITÀ MAGGIORE



MITRAGLIATRICE, **M60E4**, CAP. 200

MITRAGLIATRICE, **MK. 46 MOD 1**, CAP. 100

MITRAGLIATRICE, **PKM**, CAP. 100

MITRA, **BIZON**, CAP. 64

MITRAGLIATRICE, **HK21E**, CAP. 100

MITRA, **P90**, CAP. 50

CAP=Capacità

Valori attributi migliori

Queste tabelle forniscono una guida rapida alle armi che si comportano meglio in ciascuna delle sei categorie di attributi principali.

Danno (DAN): più questo valore è alto e maggiori saranno i danni inferti dall'arma al bersaglio. Non si applica alle armi non letali.

Shock (SHK): si riferisce alla forza d'impatto dell'arma. Più questo valore è alto e minore sarà il tempo di reazione del bersaglio per rispondere al fuoco.

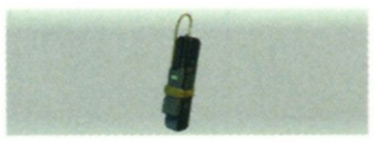
Penetrazione (PEN): indica la capacità dell'arma di penetrare le armature dei nemici umani e le corazze dei bersagli meccanici.

Stabilità (STA): più questo valore è alto e meno la precisione di Snake nella mira sarà condizionata da un indicatore della psiche basso.

Ricarica (RIC): più questo valore è alto, più l'arma si ricaricherà velocemente. Mettendo a confronto le tabelle "Miglior STA" e "Miglior RIC", ti accorgerai che le pistole offrono i valori migliori in entrambi i casi, rendendole una buona scelta se sei alla ricerca della precisione e dell'efficacia dalla corta distanza.

Agganciamento (AGG): questo parametro si applica solo quando è attiva la mira automatica. Un valore elevato indica che l'arma può agganciare il bersaglio da distanze superiori.

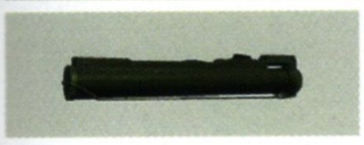
MIGLIOR VALORE DAN

	DESCRIZIONE	NOME	DAN (E D C B A S)
	ESPLOSIVO	C4	
	LANCIARAZZI	RPG-7	
	FUCILE DI PRECISIONE	CANNONE ELETTRO-MAGNETICO	
	FUCILE DI PRECISIONE	M82A2	
	LANCIAMISSILI	JAVELIN	
	LANCIAMISSILI	FIM-92A	

MIGLIOR VALORE SHK

	DESCRIZIONE	NOME	SHK (E D C B A S)
	ESPLOSIVO	C4	
	ESPLOSIVO	GRANATA	
	ESPLOSIVO	GRANATA STORDENTE	
	ESPLOSIVO	CLAYMORE	
	ESPLOSIVO	GRANATA AL FOSFORO BIANCO	
	FUCILE DI PRECISIONE	CANNONE ELETTRO-MAGNETICO	
	FUCILE DI PRECISIONE	M82A2	
	FUCILE A CANNA LISCIA	SAIGA-12	
	FUCILE A CANNA LISCIA	M870 MOD.	
	FUCILE A CANNA LISCIA	DOPPIETTA	
	MINIFUCILE	THOR .45-70	
	LANCIAGRANATE	XM25	
	LANCIAGRANATE	MGL-140	

MIGLIOR VALORE SHK

	DESCRIZIONE	NOME	SHK (E D C B A S)
	LANCIAMISSILI	JAVELIN	
	LANCIAMISSILI	FIM-92A	
	LANCIARAZZI	RPG-7	
	LANCIARAZZI	M72A3	

MIGLIOR VALORE PEN

	DESCRIZIONE	NOME	PEN (E D C B A S)
	FUCILE DI PRECISIONE	CANNONE ELETTRO-MAGNETICO	
	FUCILE DI PRECISIONE	M82A2	
	FUCILE DI PRECISIONE	SVD	
	FUCILE DI PRECISIONE	VSS	
	FUCILE DI PRECISIONE	DSR-1	
	FUCILE DI PRECISIONE	MOSIN-NAGANT	
	MINIFUCILE	THOR .45-70	

MIGLIOR VALORE STA

	DESCRIZIONE	NOME	STA (E D C B A S)
	PISTOLA	PISTOLA MK. 2	
	PISTOLA	PISTOLA DA COMPETI-ZIONE	
	PISTOLA	PMM	
	PISTOLA	1911 CUSTOM	
	PISTOLA	PSS	
	MITRA	MP7	

MIGLIOR VALORE RLD

	DESCRIZIONE	NOME	RLD (E D C B A S)
	PISTOLA MITRAGLIATRICE	G18C	
	PISTOLA	FIVE SEVEN	
	PISTOLA	PISTOLA DA COMPETI-ZIONE	
	PISTOLA	MK. 23	
	PISTOLA	PMM	
	PISTOLA	GSR	
	PISTOLA	DESERT EAGLE (CANNA LUNGA)	
	PISTOLA	DESERT EAGLE	
	PISTOLA	1911 CUSTOM	
	PISTOLA	OPERATOR	
	PISTOLA	PSS	

MIGLIOR VALORE AGG

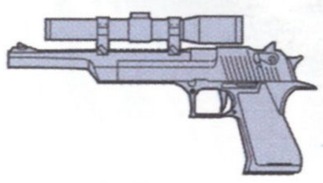
	DESCRIZIONE	NOME	AGG (E D C B A S)
	PISTOLA	1911 CUSTOM	
	PISTOLA	MK. 23	
	PISTOLA MITRAGLIATRICE	TIPO 17	
	MITRA	VZ. 83	
	MITRA	BIZON	
	MITRA	MP7	

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA
ARMI
OGGETTI
MIMETIZZAZIONE
NEGOZIO DI DREBIN
MODIFICA DELLE ARMI
NEMICI E ALLEATI

Armi versatili

L'arma migliore per una determinata circostanza spesso è quella che eccelle in diverse categorie. Quella più adatta a te dipende molto dalla situazione in cui ti trovi, dalle tue preferenze e dagli obiettivi che ti sei posto. Lo scopo di questa tabella è offrirti una selezione delle armi più affidabili in ciascuna categoria.

DESERT EAGLE (CANNA LUNGA)



PISTOLA	
Peso (kg)	2,1
Gittata (m)	125
Potenza	710
Compatibile CQC	✔
Tipo di munizioni	.50 AE
Capacità caricatore	7

ATTRIBUTI — E D C B A S

DAN ■■■
SHK ■■■■■
PEN ■
STA ■■
RIC ■■■■■■
AGG ■■■■

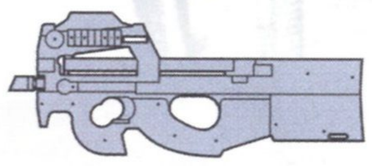
M60E4

MITRAGLIATRICE	
Peso (kg)	5,8
Gittata (m)	260
Potenza	550
Compatibile CQC	✔
Tipo di munizioni	7.62 x 51 mm
Capacità caricatore	200

ATTRIBUTI — E D C B A S

DAN ■■■
SHK ■■■
PEN ■■■
STA ■■■
RIC ■
AGG ■

P90

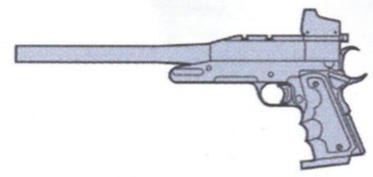


MITRA	
Peso (kg)	3,2
Gittata (m)	135
Potenza	300
Compatibile CQC	✔
Tipo di munizioni	5.7 x 28 mm
Capacità caricatore	50

ATTRIBUTI — E D C B A S

DAN ■■
SHK ■■
PEN ■■■■
STA ■■■■
RIC ■■■■
AGG ■■■■

THOR .45-70



MINIFUCILE	
Peso (kg)	2,3
Gittata (m)	150
Potenza	1.500
Compatibile CQC	✔
Tipo di munizioni	.45-70
Capacità caricatore	1

ATTRIBUTI — E D C B A S

DAN ■■■■■
SHK ■■■■■■
PEN ■■■■■
STA ■■
RIC ■■■■■
AGG ■■

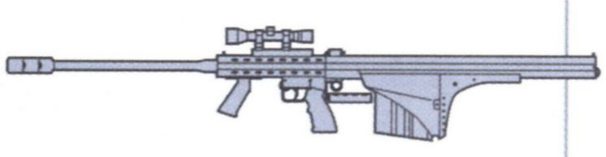
SAIGA-12

FUCILE A CANNA LISCIA	
Peso (kg)	3,8
Gittata (m)	50
Potenza	1.250
Compatibile CQC	✔
Tipo di munizioni	12 Ga. (Plt 00)
Capacità caricatore	8

ATTRIBUTI — E D C B A S

DAN ■■■■
SHK ■■■■■■
PEN ■■■■
STA ■■
RIC ■■■■
AGG ■■■

M82A2

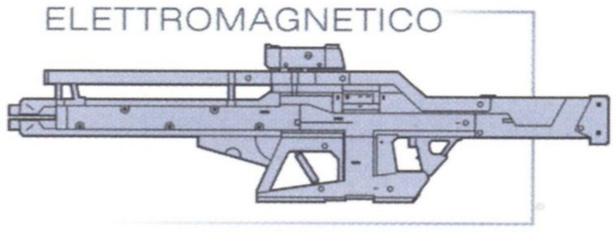


FUCILE DI PRECISIONE	
Peso (kg)	14,0
Gittata (m)	300
Potenza	2.500
Compatibile CQC	✖
Tipo di munizioni	.50 BMR
Capacità caricatore	10

ATTRIBUTI — E D C B A S

DAN ■■■■■■
SHK ■■■■■■
PEN ■■■■■■
STA ■
RIC ■■■■
AGG

CANNONE ELETTROMAGNETICO

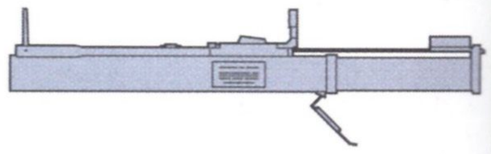


FUCILE DI PRECISIONE	
Peso (kg)	20,0
Gittata (m)	300
Potenza	5.000
Compatibile CQC	✖
Tipo di munizioni	Munizioni per il cannone elettromagnetico
Capacità caricatore	40

ATTRIBUTI — E D C B A S

DAN ■■■■■■
SHK ■■■■■■
PEN ■■■■■■
STA ■■■
RIC ■■■■
AGG

M72A3



LANCIARAZZI	
Peso (kg)	2,5
Gittata (m)	200
Potenza	2.450
Compatibile CQC	✖
Tipo di munizioni	M72A3
Capacità caricatore	1

ATTRIBUTI — E D C B A S

DAN ■■■■■■
SHK ■■■■■■
PEN
STA ■■
RIC ■■■■■
AGG

OGGETTI

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA
ARMI
OGGETTI
MIMETIZZAZIONE
NEGOZIO DI DREBIN
MODIFICA DELLE ARMI
NEMICI E ALLEATI

OGGETTI CURATIVI

La tabella che segue mostra tutti i vari oggetti curativi presenti nel gioco, ovvero tutto ciò che Snake può portare con sé e usare per recuperare l'energia vitale o la psiche.

La colonna "Uso" indica se l'oggetto è "Consumabile" (si esaurisce una volta usato) o "Permanente" (rimane attivo finché è equipaggiato nella finestra degli oggetti). Alcuni oggetti, come le razioni e i tagliolini, verranno usati automaticamente, se equipaggiati, quando l'indicatore dell'energia vitale di Snake raggiunge lo zero. Ciò risulta molto comodo durante gli scontri con i boss, dove il rischio di morire improvvisamente è molto più elevato.

La colonna "Peso" si spiega da sé e non dovrebbe crearti problemi – la maggior parte degli oggetti sono molto leggeri e devi impegnarti parecchio per sovraccaricare Snake. In generale, gli oggetti curativi non richiedono una fonte di alimentazione esterna.

Le colonne "Effetto sull'energia vitale" ed "Effetto sulla psiche/stress" elencano l'impatto che gli oggetti hanno sull'energia vitale, sulla psiche e sullo stress di Snake.

Le colonne livello di difficoltà in fondo alla tabella mostrano il numero massimo di oggetti di ciascun tipo che possono essere trovati nel gioco, a seconda della modalità scelta. Come puoi notare, a livello Facile Liquid tale numero è praticamente infinito. A livello Big Boss Estremo invece dovrai sfruttare al meglio ogni risorsa a tua disposizione.

La muña è una pianta rara che puoi trovare solo in Sud America. Equipaggiandola, aumenta leggermente la velocità di recupero della psiche. Il suo effetto è permanente, dunque non c'è pericolo di esaurirla. La siringa è un altro oggetto interessante; può essere usata per ripristinare la psiche, ma ha anche degli spiacevoli effetti collaterali di cui devi tenere conto. Per saperne di più, consulta pagina 169.

	USO	KG*	EFFETTO SULL'ENERGIA VITALE	EFFETTO SULLA PSICHE/STRESS	FL*	NN*	NS*	DBB*	BBE*
SIGARETTE	Permanente	0,1	Riducono leggermente l'energia vitale quando vengono equipaggiate	Recuperano leggermente la psiche quando vengono equipaggiate.	-	-	-	-	-
MUÑA	Permanente	0,1	-	Aumenta leggermente la velocità di recupero della psiche quando viene equipaggiata.	-	-	-	-	-
RAZIONE	Consumabile	0,3	Recupera il 75% dell'energia vitale	Recupera circa il 5% della psiche.	9.999	15	10	5	3
TAGLIOLINI	Consumabile	0,1	Recupera il 100% dell'energia vitale	Recupera il 25/50% della psiche (rispettivamente in ambienti caldi e freddi).	9.999	15	10	5	3
REGAIN®	Consumabile	0,1	Recupera il 100% dell'energia vitale	Recupera il 25/50% della psiche (rispettivamente in ambienti freddi e caldi).	9.999	15	10	5	3
PENTAZEMINA	Consumabile	0,1	-	Impedisce alle mani di tremare mentre miri o usi il fucile di precisione.	9.999	15	10	5	3
COMPRESSA	Consumabile	0,1	-	Aumenta temporaneamente la velocità di recupero della psiche.	9.999	15	10	5	3
SIRINGA	Consumabile	0,2	-	Recupera la psiche persa con una sola iniezione; abusandone, l'efficacia diminuirà, portando a spiacevoli effetti collaterali, dunque usala con parsimonia. Per maggiori informazioni, consulta pagina 169.	-	-	-	-	-

* KG = Peso (kg), FL = Facile Liquid, NN = Normale Naked, NS = Normale Solid, DBB = Difficile Big Boss, BBE = Big Boss Estremo

OGGETTI DI SUPPORTO ALLA MISSIONE

Gli "oggetti di supporto alla missione" sono i gadget e i trucchi che userai spesso nel corso del gioco.

Come puoi intuire dalla colonna "Uso", l'unico oggetto "Consumabile" in questa categoria è lo scansionatore. Non c'è pericolo che si esaurisca, ma devi attivarlo manualmente mentre immobilizzi il bersaglio con una presa CQC. Tutti gli altri oggetti di supporto alla missione restano attivi una volta selezionati.

La colonna "Peso" ha un'importanza particolare solo quando usi il bidone.

Gli oggetti alimentati a batteria sono indicati nella colonna "Impatto sulla batteria". Puoi trovare i potenziamenti per la batteria al termine di ogni Atto. Ciascuno di essi aumenta la durata dei tuoi gadget; ti sveleremo la loro posizione nel capitolo Guida. L'assenza di una colonna relativa al livello di difficoltà si spiega col fatto che puoi avere solo un oggetto, fra quelli presenti nella tabella, nel tuo inventario allo stesso tempo.

La colonna "Effetto" ti offre una breve descrizione sull'utilizzo principale di ciascun oggetto, oltre a riportare, là dove possibile, il riferimento alle pagine del capitolo Extra (attenzione: contengono rivelazioni sulla trama!).

	USO	KG*	IMPATTO SULLA BATTERIA	EFFETTO
IPOD®	Permanente	0,1	✖	Usalo per ascoltare i file musicali sparsi per il gioco. Alcune canzoni possono avere un effetto benefico. Oggetto segreto. Consulta pagina 174.
SOLID EYE	Permanente	0,1	✖	Un paio d'occhiali che permettono di attivare la funzione mappa base del radar, fornendo informazioni essenziali sui nemici e sugli "alleati". Opera in modalità visione notturna e binocolo.
FOTOCAMERA	Permanente	0,7	✔	Usala per scattare foto che vengono mostrate nell'Album fotografico. Oggetto segreto. Consulta pagina 168.
METAL GEAR MK. II/III	Permanente	0,1	✔	Terminale mobile remoto. Può essere controllato manualmente per raccogliere oggetti, stordire gli avversari ed esplorare gli ambienti.
SCATOLA DI CARTONE	Permanente	0,6	✔	Direttamente dal passato. Equipaggiala e selezionala per nasconderti dal nemico.
BIDONE	Permanente	9,0	✖	La versione deluxe della scatola di cartone: un fusto di benzina abbastanza grande da ospitare Snake al suo interno. Una volta dentro al bidone puoi muoverti ed eseguire addirittura un attacco con capriola, dopo il quale Snake sarà colto da nausea!
INTER-CETTATORE DI SEGNALI	Permanente	0,5	✖	Usalo per ascoltare di nascosto le conversazioni radio delle truppe CMP durante una missione in particolare. Consulta pagina 74.
SCANSIONA-TORE	Consumabile	0,3	✖	Uno scanner portatile che mostra la posizione di tutti i nemici sulla mappa quando viene introdotto in un individuo. Oggetto segreto. Consulta pagina 168.
BANDANA	Permanente	0,1	✖	Dà a Snake munizioni infinite quando viene equipaggiata. Oggetto segreto. Consulta pagina 168.
MIMETICA OTTICA	Permanente	2,5	✖	Rende Snake invisibile. Oggetto segreto. Consulta pagina 168.

MIMETIZZAZIONE

Arrivati a questo punto, dovrebbe essere chiaro come la mimetizzazione abbia un ruolo fondamentale in *Metal Gear Solid 4*. In generale, mimetizzarsi bene e usare delle strategie furtive assennate ti offrirà delle ricompense maggiori rispetto all'assalto diretto. In questa sezione andremo oltre la funzione automatica standard della OctoCamo, prendendo in esame le opzioni alternative e personalizzabili con cui puoi dilettarti.

GILET TATTICI

I gilet tattici possono essere equipaggiati selezionando l'opzione Mimetizzazione del menu di pausa. Essi hanno un leggero impatto sulla tua percentuale di mimetizzazione ma i vari colori ti permettono di abbinarli al completo attuale di Snake. All'inizio sono disponibili cinque gilet, e altrettanti vengono sbloccati finendo il gioco almeno una volta.

GILET TATTICI

NOME: CACHI
LUOGO / COME SBLOCCARLO:
Disponibile dall'inizio

NOME: VERDE
LUOGO / COME SBLOCCARLO:
Termina il gioco una volta

NOME: GRIGIOVERDE
LUOGO / COME SBLOCCARLO:
Disponibile dall'inizio

NOME: AZZURRO
LUOGO / COME SBLOCCARLO:
Termina il gioco una volta

NOME: NERO
LUOGO / COME SBLOCCARLO:
Disponibile dall'inizio

NOME: ROSSO
LUOGO / COME SBLOCCARLO:
Termina il gioco una volta

NOME: GRIGIO
LUOGO / COME SBLOCCARLO:
Disponibile dall'inizio

NOME: ARANCIONE
LUOGO / COME SBLOCCARLO:
Termina il gioco una volta

NOME: BLU SCURO
LUOGO / COME SBLOCCARLO:
Disponibile dall'inizio

NOME: MARRONE CHIARO
LUOGO / COME SBLOCCARLO:
Termina il gioco una volta

OCTOCAMO MANUALE

NOME: TUTA MIMETICA
LUOGO / COME SBLOCCARLO:
Disponibile dall'inizio

NOME: GRIGIOVERDE
LUOGO / COME SBLOCCARLO:
Disponibile dall'inizio

NOME: MIMETIZZAZIONE TIGRATA
LUOGO / COME SBLOCCARLO:
Disponibile dall'inizio

NOME: FORESTA
LUOGO / COME SBLOCCARLO:
Disponibile dall'inizio

NOME: MIMETIZZAZIONE A 3 COLORI DEL DESERTO
LUOGO / COME SBLOCCARLO:
Disponibile dall'inizio

NOME: MARPAT URBANA
LUOGO / COME SBLOCCARLO:
Disponibile dall'inizio

NOME: MIMETIZZAZIONE DA CADAVERE
LUOGO / COME SBLOCCARLO:
Mimetizzazione segreta.
Consulta pagina 162

OCTOCAMO MANUALE

Questa opzione ti permette di modificare a mano la tua OctoCamo selezionando uno dei completi manuali dal menu Mimetizzazione. A differenza della modalità automatica standard della OctoCamo (che funziona solo quando sei sdraiato o addossato a un muro), i completi disponibili in modalità manuale sono sempre attivi. Tuttavia, dover cambiare costantemente il tuo completo a mano mentre ti muovi in un nuovo scenario può risultare scomodo, soprattutto negli ambienti più variegati.

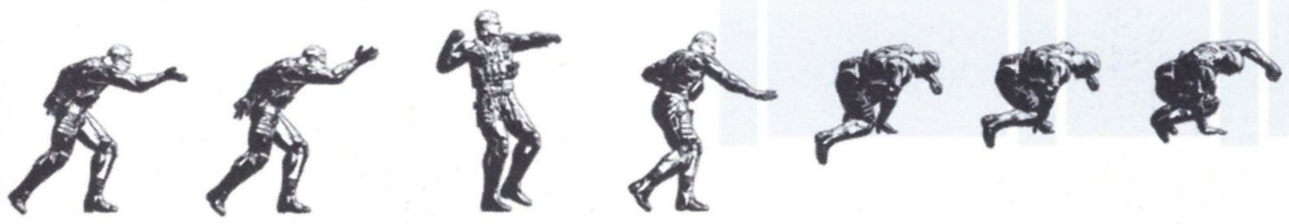
Anche se all'inizio del gioco disponi di un numero molto limitato di motivi manuali, come puoi vedere qui, puoi ottenerne degli altri mentre è attiva la modalità automatica per utilizzarli in un secondo momento. Se hai pazienza, e non ti importa trascorrere parecchio tempo nel menu di pausa, registrare motivi unici (soprattutto quelli rari, come le texture a forma di "impronta di mano" in una località segreta del Sud America) può essere divertente.

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA

ARMI
OGGETTI
MIMETIZZAZIONE
NEGOZIO DI DREBIN
MODIFICA DELLE ARMI
NEMICI E ALLEATI

MIMETIZZAZIONE FACCIALE

Ottieni la mimetizzazione facciale dopo aver combattuto contro Laughing Octopus durante l'Atto 2. Questo gadget può essere equipaggiato nel menu Mimetizzazione e, solitamente, aumenta la percentuale di mimetizzazione di Snake del 10-15% quando lo indossi. Tuttavia, puoi anche divertirti a usare le varie mimetizzazioni facciali che si trovano in giro per cambiare radicalmente l'aspetto di Snake. Se pensi che Otacon sia il vero eroe della saga o che lo Snake di *MGS1* avesse un aspetto migliore, usa questa opzione per goderti il tuo volto preferito (le mimetizzazioni facciali rimarranno attive anche durante la maggior parte delle sequenze interattive).



MIMETIZZAZIONE FACCIALE

NOME: MIMETIZZAZIONE FACCIALE
LUOGO / COME SBLOCCARLO: Sud America (sconfiggi Laughing Octopus)

NOME: GIOVANE
LUOGO / COME SBLOCCARLO: Europa orientale (disponibile all'inizio del livello)

NOME: GIOVANE CON BANDANA
LUOGO / COME SBLOCCARLO: Europa orientale (disponibile all'inizio del livello)

NOME: MGS1
LUOGO / COME SBLOCCARLO: Shadow Moses (disponibile all'inizio del livello)

NOME: LAUGHING BEAUTY
LUOGO / COME SBLOCCARLO: Sconfiggi Laughing Octopus senza ucciderla

NOME: RAGING BEAUTY
LUOGO / COME SBLOCCARLO: Sconfiggi Raging Raven senza ucciderla

NOME: CRYING BEAUTY
LUOGO / COME SBLOCCARLO: Sconfiggi Crying Wolf senza ucciderla

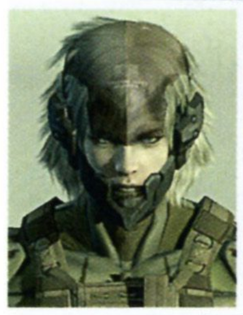
NOME: SCREAMING BEAUTY
LUOGO / COME SBLOCCARLO: Sconfiggi Screaming Mantis senza ucciderla

NOME: CAMPBELL
LUOGO / COME SBLOCCARLO: Colpisci Campbell con il Metal Gear Mk. II durante le Informazioni sulla missione interattive

MIMETIZZAZIONE FACCIALE

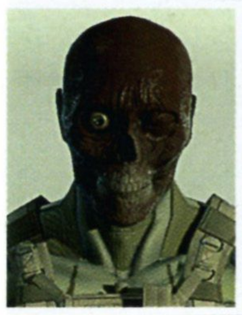
NOME: OTACON
LUOGO / COME SBLOCCARLO: Colpisci Otacon con il Metal Gear Mk. II durante le Informazioni sulla missione interattive

NOME: RAIDEN A
LUOGO / COME SBLOCCARLO: Colpisci Sunny con il Metal Gear Mk. II durante le Informazioni sulla missione interattive



NOME: RAIDEN B
LUOGO / COME SBLOCCARLO: Colpisci Naomi con il Metal Gear Mk. II durante le Informazioni sulla missione interattive

NOME: DREBIN
LUOGO / COME SBLOCCARLO: Ottieni più di 60 armi



NOME: BIG BOSS
LUOGO / COME SBLOCCARLO: Ottieni lo stemma di Big Boss. Consulta pagina 162

COSTUMI

I costumi qui elencati permettono a Snake di mascherarsi e sono puramente facoltativi (lo dimostra anche il fatto che due di essi risultano particolarmente difficili da trovare). Alcuni possono essere usati solo in determinati luoghi, mentre due vengono assegnati dopo aver completato il gioco. Il capitolo Guida contiene dei suggerimenti sull'utilizzo dei completi della milizia e dei ribelli rispettivamente durante l'Atto 1 e l'Atto 2.

COSTUMI

NOME: TRAVESTIMENTO DA CIVILE
LUOGO / COME SBLOCCARLO: Europa orientale (disponibile dall'inizio del livello)

NOME: GIACCA
LUOGO / COME SBLOCCARLO: Termina il gioco una volta

NOME: TRAVESTIMENTO DA MILIZIANO MEDIORIENTALE
LUOGO / COME SBLOCCARLO: Medio Oriente (Covo dei Miliziani)

NOME: ALTAIR
LUOGO / COME SBLOCCARLO: Ottieni lo stemma da Assassino

NOME: TRAVESTIMENTO DA RIBELLE SUDAMERICANO
LUOGO / COME SBLOCCARLO: Sud America (Villaggio di Cove Valley)

NEGOZIO DI DREBIN

Farai conoscenza con Drebin nelle fasi iniziali del gioco. È un losco figuro che, insieme al suo assistente Little Gray, gestisce un negozio di articoli di contrabbando dove puoi trovare armi, munizioni e altri oggetti assortiti. Puoi accedervi in qualsiasi momento, selezionandolo dal menu di pausa e usando i Punti Drebin accumulati per acquistare quello che ti serve.

NEGOZIO DI DREBIN

Utilizzare il negozio è molto semplice. La tabella che trovi qui di seguito è stata realizzata adottando lo stesso aspetto e le stesse classificazioni usate nel negozio. Abbiamo incluso il prezzo "normale" e quello scontato, che si applica solo il mercoledì e il sabato.

Tieni presente questi punti mentre scegli le merci:

- Non appena hai raccolto/acquistato/sbloccato una nuova arma, questa non sarà più in vendita nel Negozio di Drebin.
- Nella maggior parte dei casi, nuovi tipi di munizioni si renderanno disponibili non appena avrai raccolto/acquistato/sbloccato le armi corrispondenti.
- Di solito, non troverai alcun oggetto in vendita presso il Negozio di Drebin. Esiste però un'apposita sezione dove appariranno alcuni oggetti speciali o segreti una volta soddisfatte le condizioni necessarie. Per maggiori informazioni, consulta il capitolo Extra, ma ricordati che questi oggetti saranno disponibili solo dopo aver terminato il gioco almeno una volta.

NOTE SUI PUNTI DREBIN

I PD ti permettono di acquistare l'equipaggiamento dal Negozio di Drebin e di "eliminare" il codice ID dalle armi che compri. Puoi ottenerli in tre modi:

1: Raccogliendo le armi sul campo di battaglia. Dopo aver aggiunto un'arma al tuo inventario, quelle successive dello stesso tipo verranno vendute direttamente a Drebin (le munizioni vengono aggiunte alla scorta di Snake).

2: Distruggendo i nemici non umani (non valgono i veicoli pilotati o guidati).

3: Ottenendo i bonus assegnati per il raggiungimento di risultati vari (di questi parleremo nel capitolo Guida).

In pratica, la tua fonte di guadagno principale sarà esplorare accuratamente ogni area del gioco in cerca di oggetti preziosi nascosti e raccogliere attentamente tutto ciò di valore che si trova sul campo di battaglia. Puoi anche inviare il Metal Gear Mk. II per esplorare le aree, se non vuoi farlo di persona, utilizzando la sua funzione stealth per evitare che venga scoperto mentre raccoglie oggetti di vario tipo. In certi casi, potresti usarlo addirittura per stordire dei nemici isolati e rubare la loro arma, soprattutto se preziosa.

	NOME	PREZZO NORMALE	PREZZO SCONTATO	PRIMA DISPONIBILITÀ
PISTOLE	GSR	3.000 PD	2.400 PD	Medio Oriente (alla fine)
	Five Seven	6.000 PD	4.800 PD	Sud America (all'inizio)
	PMM	3.500 PD	2.800 PD	Medio Oriente (alla fine)
	PSS	5.000 PD	4.000 PD	Medio Oriente (alla fine)
	G18C	8.000 PD	6.400 PD	Europa Orientale (all'inizio)
	Desert Eagle	20.000 PD	16.000 PD	Sud America (all'inizio)
MITRA	P90	5.000 PD	4.000 PD	Sud America (all'inizio)
	M10	3.000 PD	2.400 PD	Medio Oriente (alla fine)
	MP7	3.500 PD	2.800 PD	Medio Oriente (alla fine)
	Bizon	7.000 PD	5.600 PD	Sud America (all'inizio)
	MP5SD2	15.000 PD	12.000 PD	-
FUCILI	Mk. 17	3.500 PD	2.800 PD	Medio Oriente (alla fine)
	G3A3	4.000 PD	3.200 PD	Sud America (all'inizio)
	Carabina FAL	4.500 PD	3.600 PD	Shadow Moses (all'inizio)
	AN94	5.000 PD	4.000 PD	Europa Orientale (all'inizio)
	Tanegashima	1.000.000 PD	800.000 PD	Medio Oriente (alla fine)
	M14 EBR	9.000 PD	7.200 PD	Medio Oriente (alla fine)
	DSR-1	20.000 PD	16.000 PD	Medio Oriente (alla fine)
	SVD	18.000 PD	14.400 PD	Sud America (all'inizio)
	Mosin-Nagant	60.000 PD	48.000 PD	Medio Oriente (alla fine)
	M82A2	200.000 PD	160.000 PD	Sud America (all'inizio)
ALTRE ARMI DA FUOCO	HK21E	6.000 PD	4.800 PD	Sud America (all'inizio)
	M60E4	10.000 PD	8.000 PD	Sud America (all'inizio)
	PKM	9.000 PD	7.200 PD	Europa Orientale (all'inizio)
	Mk. 46 Mod 1	9.000 PD	7.200 PD	Shadow Moses (all'inizio)
	Doppietta	25.000 PD	20.000 PD	Europa Orientale (all'inizio)
	M870 Mod.	30.000 PD	24.000 PD	Medio Oriente (alla fine)
	Saiga-12	40.000 PD	32.000 PD	Sud America (all'inizio)
	XM25	80.000 PD	64.000 PD	Sud America (all'inizio)
	RPG-7	60.000 PD	48.000 PD	Medio Oriente (alla fine)
	M72A3	40.000 PD	32.000 PD	Sud America (all'inizio)
	Javelin	150.000 PD	120.000 PD	Sud America (all'inizio)
	FIM-92A	100.000 PD	80.000 PD	Europa Orientale (all'inizio)
ESPLOSIVI	Granata	120 PD	96 PD	Medio Oriente (alla fine)
	Molotov	100 PD	80 PD	Medio Oriente (alla fine)
	Granata al fosforo bianco	110 PD	88 PD	Medio Oriente (alla fine)
	Granata stordente	120 PD	96 PD	Medio Oriente (alla fine)
	Granata fumogena	100 PD	80 PD	Medio Oriente (alla fine)
	Granata fumogena (gialla)	-	-	Disponibile dalla seconda partita
	Granata fumogena (rossa)	-	-	Disponibile dalla seconda partita
	Granata fumogena (blu)	-	-	Disponibile dalla seconda partita
	Granata fumogena (verde)	-	-	Disponibile dalla seconda partita
	Claymore	300 PD	240 PD	Medio Oriente (alla fine)
	Mina soporifera	300 PD	240 PD	Medio Oriente (alla fine)
	C4	400 PD	320 PD	Medio Oriente (alla fine)
	Gas soporifero a innesco remoto	400 PD	320 PD	Medio Oriente (alla fine)
ECC	Playboy	200 PD	160 PD	Medio Oriente (alla fine)
	Rivista Emozioni	2.000 PD	1.600 PD	Sud America (all'inizio)
PROIETTILI	Tranq. (.22)	30 PD	24 PD	Medio Oriente (alla fine)
	Tranq. (7.62 mm)	40 PD	32 PD	-
	9 x 23 mm	50 PD	40 PD	-
	.45-70	100 PD	80 PD	-
	.45 ACP	20 PD	16 PD	Medio Oriente (alla fine)
	.50 AE	30 PD	24 PD	-
	.50 BMR	150 PD	120 PD	-
	4.6 x 30 mm	10 PD	8 PD	-

In alcuni frangenti del gioco, i soldati di fazioni differenti continueranno ad arrivare senza sosta, indipendentemente da quanti ne vengono uccisi (es. l'area Centro Città durante l'Atto 1, poco prima dell'ingresso del Palazzo degli Albori). Puoi sfruttare queste occasioni per mettere KO più nemici possibili e raccogliere l'equipaggiamento che lasciano cadere. Tuttavia, prima di partire all'attacco per finanziarti l'acquisto della Tanegashima, un avvertimento: i PD ricevuti calano *notevolmente* raccogliendo ripetutamente lo stesso tipo di armi.

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA
ARMI
OGGETTI
MIMETIZZAZIONE
NEGOZIO DI DREBIN
MODIFICA DELLE ARMI
NEMICI E ALLEATI

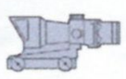
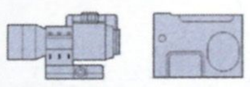
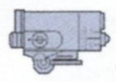
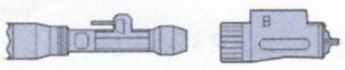
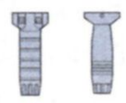
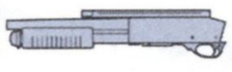
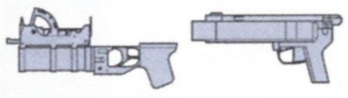
	NOME	PREZZO NORMALE	PREZZO SCONTATO	PRIMA DISPONIBILITÀ
PROIETTILI	5.45 x 39 mm	20 PD	16 PD	-
	5.56 x 45 mm	15 PD	12 PD	Medio Oriente (alla fine)
	5.7 x 28 mm	30 PD	24 PD	-
	7.62 x 42 mm	30 PD	24 PD	-
	7.62 x 51 mm	30 PD	24 PD	-
	7.62 x 54R	40 PD	32 PD	-
	7.62 x 67 mm	50 PD	40 PD	Europa Orientale (all'inizio)
	9 x 18 mm	10 PD	8 PD	Europa Orientale (alla fine)
	9 x 19 mm	25 PD	20 PD	-
	9 x 39 mm	40 PD	32 PD	-
	Munizioni per il cannone elettromagnetico	200 PD	160 PD	Shadow Moses (alla fine)
	Piombini	40 PD	32 PD	-
	12 Ga. (Plt 00)	50 PD	40 PD	-
	12 Ga. (Mnz Pa)	60 PD	48 PD	-
	12 Ga. (Mnz Vt)	50 PD	40 PD	-
	40 mm G. (GP30)	120 PD	96 PD	-
	40 mm (granata)	130 PD	104 PD	Shadow Moses (all'inizio)
	40 mm (granata WP)	120 PD	96 PD	Shadow Moses (all'inizio)
	40 mm (granata stordente)	130 PD	104 PD	Shadow Moses (all'inizio)
	40 mm (granata fumogena)	100 PD	80 PD	Shadow Moses (all'inizio)
	25 mm A.B.G.	150 PD	120 PD	-
	Munizioni per l'RPG-7	250 PD	200 PD	-
	M72A3	200 PD	160 PD	-
	Javelin	350 PD	280 PD	-
	FIM-92A	300 PD	240 PD	-
MODIFICHE PERSONALIZZATE	Masterkey	30.000 PD	24.000 PD	Medio Oriente (alla fine)
	GP30	30.000 PD	24.000 PD	Medio Oriente (alla fine)
	XM320	60.000 PD	48.000 PD	Medio Oriente (alla fine)
	Silenziatore (OP)	200 PD	160 PD	Medio Oriente (alla fine)
	Silenziatore (Mk. 23)	200 PD	160 PD	-
	Silenziatore (1911)	200 PD	160 PD	-
	Silenziatore (P90)	200 PD	160 PD	-
	Silenziatore (M10)	200 PD	160 PD	-
	Silenziatore (M4)	200 PD	160 PD	Medio Oriente (alla fine)
	Silenziatore (M14)	200 PD	160 PD	-
	Mirino a punto	20.000 PD	16.000 PD	Medio Oriente (alla fine)
	Mirino telescopico	35.000 PD	28.000 PD	Medio Oriente (alla fine)
	Puntatore laser	30.000 PD	24.000 PD	Medio Oriente (alla fine)
	Luce (pistola)	3.000 PD	2.400 PD	Medio Oriente (alla fine)
	Luce (fucile)	7.000 PD	5.600 PD	Medio Oriente (alla fine)
	Impugnatura frontale A	2.500 PD	2.000 PD	Medio Oriente (alla fine)
	Impugnatura frontale B	2.500 PD	2.000 PD	Medio Oriente (alla fine)
OGGETTI	Scansionatore	-	-	Dopo aver giocato a MGO per più di 10 ore
	Bandana	-	-	Disponibile dalla seconda partita
	Mimetica ottica	-	-	Disponibile dalla seconda partita

GUIDA ALLA MODIFICA DELLE ARMI

Oltre a un incredibile arsenale bellico, *MGS4* dispone anche di un gran numero di potenziamenti e migliorie applicabili alle armi specifiche.

MODIFICA DELLE ARMI

Le modifiche delle armi sono un modo per potenziare e migliorare le tue armi di base. Puoi acquistarle con i Punti Drebin, trovarle nei luoghi nascosti o possono essere lasciate cadere dai soldati.

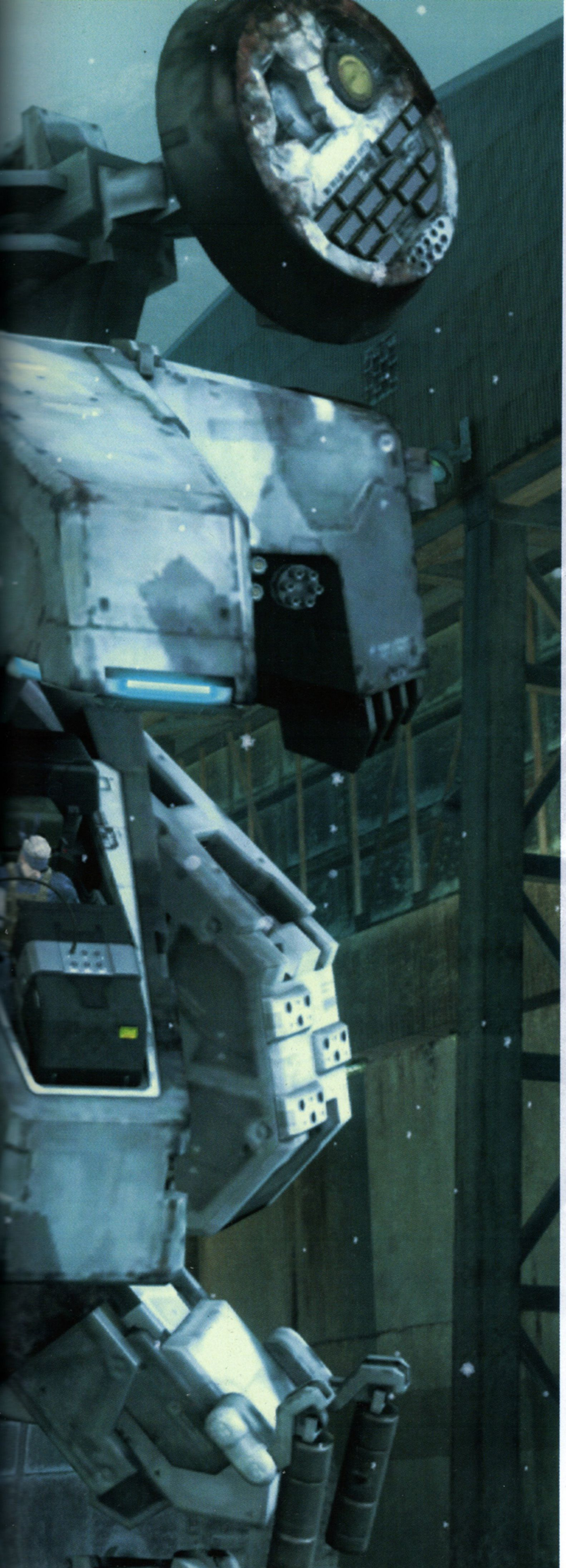
	NOME	DESCRIZIONE	PREZZO
	SILENZIATORE	Attutisce il rumore degli spari. Economico, ne esistono di diversi tipi, a seconda dell'arma – non è possibile infatti usare (ad esempio) il silenziatore di un M4 Custom su un P90. Tieni presente inoltre che i silenziatori si logorano dopo un certo numero di colpi.	200 PD
	MIRINO TELESCOPICO	Serve per ingrandire la visuale dei bersagli, aumentando la tua precisione sulle lunghe distanze.	35.000 PD
	MIRINO A PUNTO	Un mirino che offre risultati migliori di quelli di ferro. È visibile solo in modalità FPS.	20.000 PD
	PUNTATORE LASER	Un sottile raggio laser che proietta un puntino rosso sul tuo bersaglio, migliorando la precisione della mira automatica per le armi che la usano. Rende molto più semplice prendere la mira dalla visuale in terza persona.	30.000 PD
	TORCIA	Usala per accecare temporaneamente i soldati nemici da distanza ravvicinata prima di spararegli. Fa precipitare la tua percentuale di mimetizzazione a -100%.	3.000 PD (H.G.) 7.000 PD (L.G.)
	IMPUGNATURA FRONTALE A E B	Aumentano la stabilità, migliorando la mira e riducendo il rinculo. Migliorano inoltre le precisione sparando dalla visuale in terza persona. Ci sono due tipi di impugnature frontali, ma la loro funzione è identica.	3.000 PD
	MASTERKEY	Un fucile a canna liscia con sottocanna che può essere applicato all'M4 Custom. Una combinazione molto potente se vuoi portare un fucile a canna liscia e uno normale allo stesso tempo. Premi R2 per sparare mentre prendi la mira.	30.000 PD
	LANCIAGRANATE	Come il Masterkey, questi due pezzi si agganciano sotto la canna dei fucili compatibili. Premi R2 per sparare mentre prendi la mira.	30.000 PD (GP30) 60.000 PD (XM320)

COMPATIBILITÀ PERSONALIZZAZIONE

La tabella che riportiamo qui di seguito mostra le modifiche personalizzate che puoi aggiungere a ogni tipo di arma. Tuttavia, tieni presente che puoi avere una sola modifica attiva per ciascuna categoria. Con lo slot parte superiore, ad esempio, puoi avere un mirino a punto o un mirino telescopico, ma non entrambi allo stesso tempo.

	PISTOLE						MITRA			FUCILI						ALTRE ARMI DA FUOCO			
	OPERATOR	GSR	FIVE SEVEN	G18C	MK. 23	1911 CUSTOM	P90	M10	MP7	AK 102	M4 CUSTOM	MK.17	AN94	XM8	M14EBR	M60E4	MK.46 MOD 1	M870 MOD.	MGL-140
SILENZIATORE	▲				▲	▲	●	●			●				●				
MIRINO TELESCOPICO									▲		▲	▲				▲	▲	▲	
MIRINO A PUNTO									▲		▲	▲				▲	▲	▲	
PUNTATORE LASER							◀				◀	◀			◀	◀	◀		
LUCE (PISTOLA)	▼	▼	▼	▼															
LUCE (FUCILE)							▶				▶	▶			▶	▶	▶		▶
IMPUGNATURA FRONTALE A E B											▼	▼				▼	▼		▼
MASTERKEY											▼								
LANCIAGRANATE GP30										▼			▼						
LANCIAGRANATE XM320											▼			▼					

▲ = Parte superiore ● = Parte frontale ▼ = Parte inferiore ◀ = Parte sinistra ▶ = Parte destra



COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA

ARMI
OGGETTI
MIMETIZZAZIONE
NEGOZIO DI DREBIN
MODIFICA DELLE ARMI
NEMICI E ALLEATI

NEMICI E ALLEATI

La tabella seguente contiene un elenco dettagliato di tutti i PNG che puoi incontrare nel gioco. È divisa in orizzontale a seconda dei diversi tipi di PNG. Data la struttura del gioco, certe alleanze e rapporti di fedeltà possono essere instabili. È possibile combattere dalla parte dei ribelli o contro di loro; a te la scelta.

La colonna finale rivela i punti deboli di ciascun tipo di nemico. Ovviamente, puoi trovare altre informazioni e strategie per sconfiggere i tuoi avversari, soprattutto i boss, nelle relative pagine del capitolo Guida.

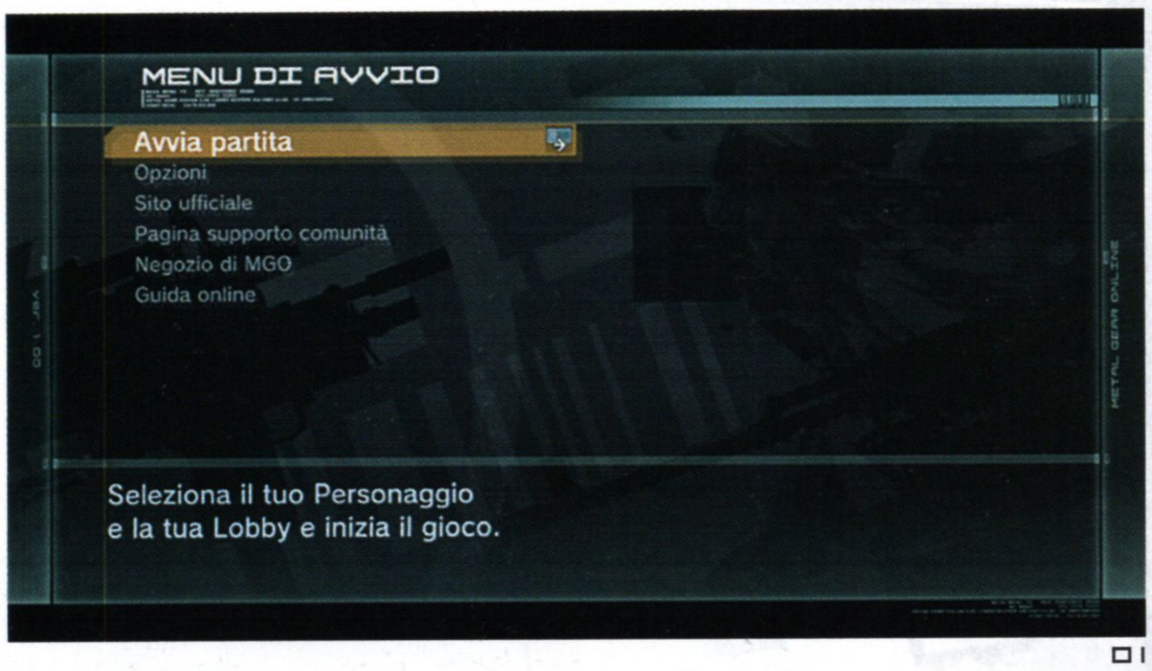
	NOME	PUNTI DEBOLI
RIBELLI	Ribelli del Medio Oriente	Testa
	Ribelli del Sud America	Testa
	Esercito del Paradiso Perduto	Testa
CMP	Soldati Haven	Testa
	Praying Mantis (Medio Oriente)	Testa
	Pieuvre Armement (Sud America)	Testa
	Soldati con le tute potenziate (Sud America)	Testa
	Raven Sword (Europa Orientale)	Testa
AUTOMI	Gekko	Gambe, Testa
	Gekko nano	Testa
METAL GEAR	Metal Gear REX	-
	Metal Gear RAY	-
BOSS	Crying Wolf	Testa
	Screaming Mantis	Bambole
	Laughing Octopus	Testa
	Raging Raven	Testa
	Vamp	CQC (siringa)
	Liquid	-

METAL GEAR ONLINE

Metal Gear Online non è la componente multigiocatore di *Metal Gear Solid 4.* Si tratta a tutti gli effetti di un gioco a sé, con un potenziale enorme se si pensa alle espansioni future. Questo capitolo è stato realizzato per fornire le informazioni di base ai giocatori che si apprestano a usare per la prima volta il client di *MGO* fornito con *MGS4.* Al suo interno sono presenti spiegazioni e suggerimenti che ti aiuteranno a cavartela e a sopravvivere il più a lungo possibile...

PER COMINCIARE

Questa sezione ha come scopo quello di aiutarti a comprendere la struttura e i contenuti dei menu principali di *MGO*. Ti condurrà per mano dalla schermata dei titoli fino all'inizio della tua prima partita. Se hai già avuto esperienze con altri titoli online, o se pensi di farcela da solo, puoi passare direttamente al prossimo paragrafo a pagina 136.



01

02

MENU DI AVVIO

Dopo esserti connesso utilizzando la tua GAME ID e password, verrai condotto al menu di avvio (Fig. 1).

Il Menu di avvio presenta diverse opzioni, la maggior parte delle quali si commenta da sé, accompagnate da utili messaggi d'aiuto. Seleziona la prima, Avvia partita, quando sei pronto a creare la tua identità online.

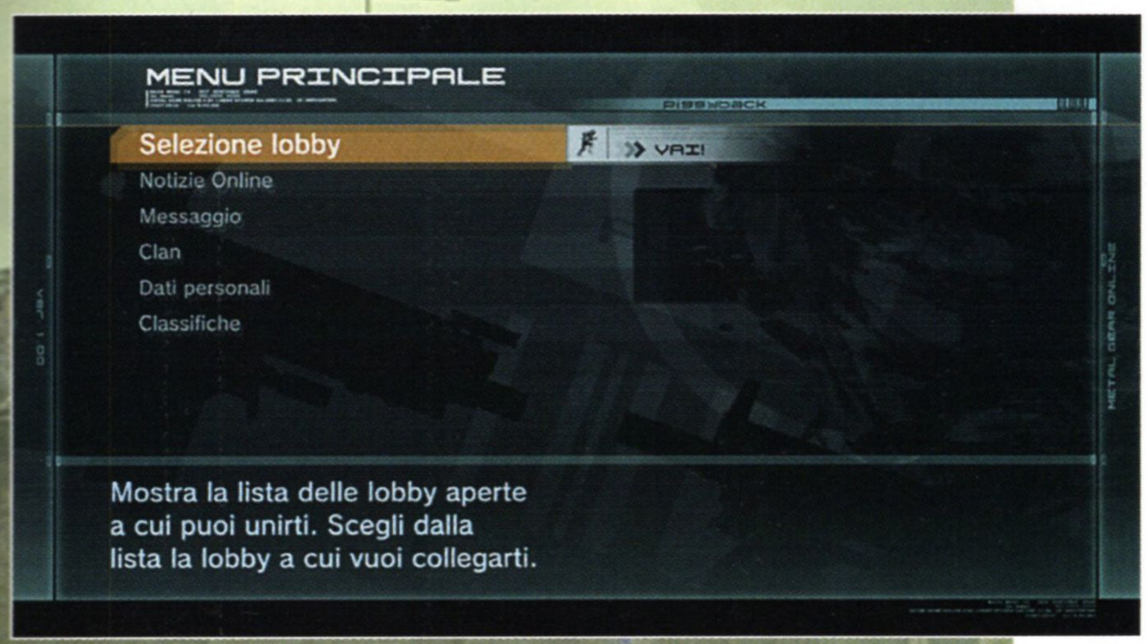
Se è la prima volta che accedi alla schermata Selezione personaggio, dovrai creare il soldato da utilizzare nel gioco, scegliendone il nome, l'aspetto, la voce e gli accessori (Fig. 2). Tieni presente che i vestiti hanno una funzione puramente estetica e nessun effetto sul gioco. La maggior parte di questi parametri (a parte il nome del personaggio, il volto e la voce) può essere cambiata in un secondo momento accedendo alla schermata Dati personali.

Puoi anche assegnare delle abilità al tuo personaggio, al costo di 1 punto per ogni livello. Il livello di ciascuna abilità viene mostrato attraverso un semplice indicatore (un blocco equivale a un livello, fino a un massimo di tre). In generale, più elevato è il livello e più l'abilità è efficace. Per esempio, l'abilità Movimento rapido ti permetterà di muoverti più velocemente al livello 3 rispetto al livello 1. In tutto hai a disposizione 4 punti abilità.

Ad ogni modo, finché non ottieni esperienza sul campo di battaglia, puoi accedere solo al livello 1 di abilità per ogni disciplina. Se sei un bravo cecchino, potrai migliorare la tua Abilità fucili di precisione di un ulteriore livello e, in seguito, portarla fino al livello 3; tuttavia, dato che disponi si soli 4 punti abilità, dovrai sacrificarne delle altre per potenziare questa. Alcuni giocatori sceglieranno di specializzarsi in un'abilità particolare, mentre altri opteranno per una maggiore versatilità. La scelta, ovviamente, spetta a te. Non esiste un modo "giusto" o "sbagliato" per spendere i punti abilità, anche se andrebbero privilegiate quelle che utilizzi maggiormente in battaglia.

ABILITÀ	DESCRIZIONE
Abilità pistole	Abilità nell'usare le armi. Riduce il rinculo e il tempo di ricarica.
Abilità mitra	Abilità nell'usare i mitra. Riduce il rinculo e il tempo di ricarica.
Abilità fucili d'assalto	Abilità nell'usare i fucili d'assalto. Riduce il rinculo e il tempo di ricarica.
Abilità fucili	Abilità nell'usare i fucili a canna liscia. Riduce il rinculo e il tempo di ricarica e aumenta la velocità d'azione del fucile a pompa.
Abilità fucili di precisione	Abilità nell'usare i fucili di precisione. Riduce il rinculo e il tempo di ricarica e aumenta la velocità d'azione dei fucili a ripetizione.
Zoom +	Aumenta la percentuale di zoom quando prendi la mira in modalità FPS (ma non quando usi un mirino).
Agganciamento avanzato	Aumenta la distanza di agganciamento massima (funziona come l'aumento della percentuale di AGG nella modalità per giocatore singolo).
Abilità lancio	Ti permette di lanciare le armi più lontano.
Abilità trappole	Ti permette di piazzare le trappole più velocemente.
Abilità CQC	Ti permette di immobilizzare i bersagli e usare mosse CQC avanzate e di aumentare i danni da KO.
Abilità coltelli	Ti permette di muoverti mentre attacchi con un coltello. Inoltre rende più veloci gli attacchi con i coltelli.
Movimento rapido	Aumenta la tua velocità di movimento.
Esposizione nemici	Mostra i nemici che hai attaccato (i dati possono essere condivisi tramite il sistema SOP). Il tempo di visualizzazione migliora con i livelli.
Esposizione trappole	Mostra le trappole vicine (i dati possono essere condivisi tramite il sistema SOP). La distanza aumenta con i livelli.
Allerta bersaglio	Mostra i nemici che attaccano quando sei sotto tiro e il danno ricevuto (i dati possono essere condivisi tramite il sistema SOP). Il tempo di visualizzazione migliora con i livelli.
Scansione	Premi △ mentre immobilizzi un nemico per mostrare delle informazioni sul suo conto (i dati possono essere condivisi tramite il sistema SOP). Il tempo di scansione migliora con i livelli. Richiede l'Abilità CQC e lo scansionatore.

In linea di massima, dovresti scegliere le abilità complementari a quelle dei tuoi compagni di squadra, in modo da formare un'unità completa e bilanciata. Ricorda che puoi cambiare le abilità assegnate al tuo personaggio nel menu Informazioni prima di ogni partita.



03

04

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA
PER COMINCIARE
BASI
SUGGERIMENTI
MODALITÀ DI GIOCO
MAPPE

IL MENU PRINCIPALE

Dopo aver selezionato il personaggio da usare, accederai al menu principale (Fig. 3), contenente le seguenti opzioni:

Selezione lobby	Ti permette di accedere a tre tipi di lobby.
Notizie Online	Controlla le ultime notizie.
Messaggio	Usa questa opzione per inviare e ricevere messaggi. Puoi salvarne fino a 16 nella cartella In arrivo e fino a 5 nella cartella Inviati.
Clan	Un clan è un gruppo di giocatori riuniti in una squadra. Usa la schermata clan per unirti a un clan esistente o per crearne uno nuovo e tenerti in contatto con tutti i membri. Dando un'occhiata alla Elenco membri, puoi vedere in quali lobby stanno giocando i membri del tuo clan. Il leader può inoltre modificare l'emblema del clan, che rappresenta un modo semplice per individuare i propri compagni durante una partita.
Dati personali	Questa opzione ti permette di modificare diverse impostazioni personali.
Classifiche	Qui vengono visualizzate le classifiche personaggio e clan, divise in base alle regole e alle valutazioni dell'host.

Selezione lobby

Puoi accedere a tre diversi tipi di lobby (Fig. 4): Abbinamento automatico, Battaglia libera e Addestramento.

Abbinamento automatico: seleziona questa lobby per entrare subito in azione. Verrà creata automaticamente una partita con altri personaggi di livello solitamente simile al tuo. Una volta individuato un gruppo di giocatori adatti, prenderai parte a una nuova partita o ti unirai a una in corso. Abbinamento automatico è la soluzione migliore le prime volte che giochi a *MGO*. Le partite ospitate in questa lobby influenzano il tuo livello, il punteggio, i record e le abilità, ma non il tuo grado.

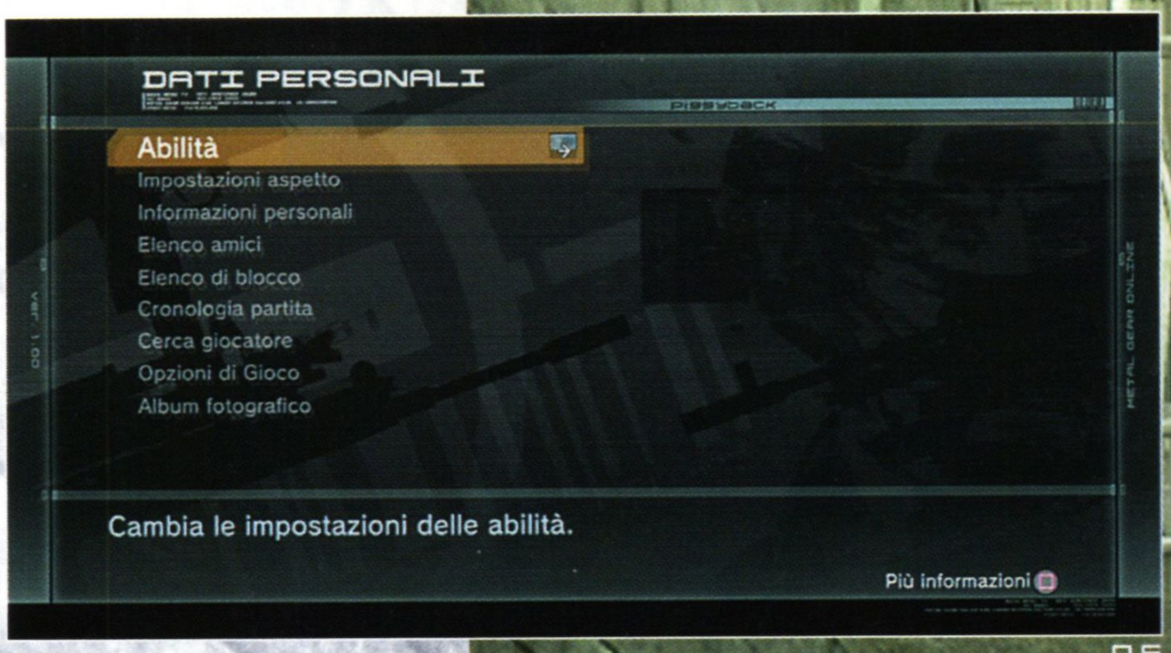
Battaglia libera: in questa lobby, puoi partecipare a una partita in corso o ospitarne una nuova, specificandone le regole, le mappe (fino a un massimo di 15 a partita) e le impostazioni (fra cui il numero di round).

Addestramento: nell'Addestramento solitario, userai dei manichini e dei bersagli per affinare le tue abilità. Per conoscere tutto ciò che c'è da sapere su *Metal Gear Online,* è meglio selezionare Addestramento principianti. L'opzione Partecipa Addestram. Combat. ti permette di imparare le basi del combattimento da giocatori veterani, detti istruttori. Nell'Addestramento Combattimento, i ruoli si invertono, con te che indossi i panni di un istruttore per addestrare altri giocatori. Tutto ciò che fai nella Lobby di addestramento non ha alcun effetto sul tuo livello, sul punteggio, sui record o sulle abilità.

Dati personali

Questa opzione ti permette di modificare diversi parametri personali (Fig. 5).

Abilità	Puoi modificare le abilità che hai scelto quando hai creato il tuo personaggio.
Impostazioni aspetto	Le scelte che effettui qui influiscono solo sull'aspetto del tuo personaggio e non hanno alcun impatto sulle sue prestazioni.
Informazioni personali	Elenca nel dettaglio le tue battaglie precedenti, ordinate in base alla modalità di gioco. Fra le informazioni figurano il numero di uccisioni messe a segno e subite (e in che modo). Troverai anche diverse statistiche riguardo il tuo tempo di gioco, oltre alle imprese degne di nota che hai compiuto.
Elenco amici	Modifica il tuo Elenco amici (può contenere fino a 32 nominativi), invia messaggi o unisciti a un tuo amico in una partita.
Elenco di blocco	Puoi bloccare fino a 32 amici con cui non vuoi interagire.
Cronologia partita	Osserva un elenco dei giocatori che hai affrontato online.
Cerca giocatore	Cerca i giocatori connessi inserendo il loro nome.
Opzioni di gioco	Modifica una serie di opzioni autoesplicative (simili a quelle della modalità per giocatore singolo) e prepara le macro per la tastiera o dei messaggi predefiniti.
Album fotografico	Osserva le foto scattate con la fotocamera.

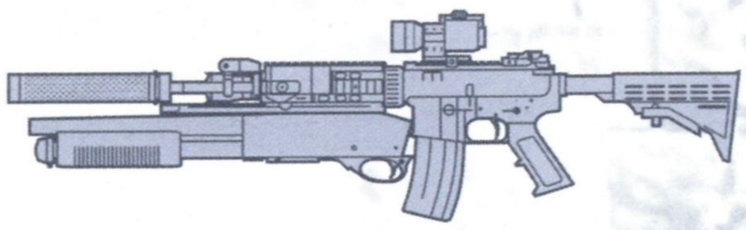


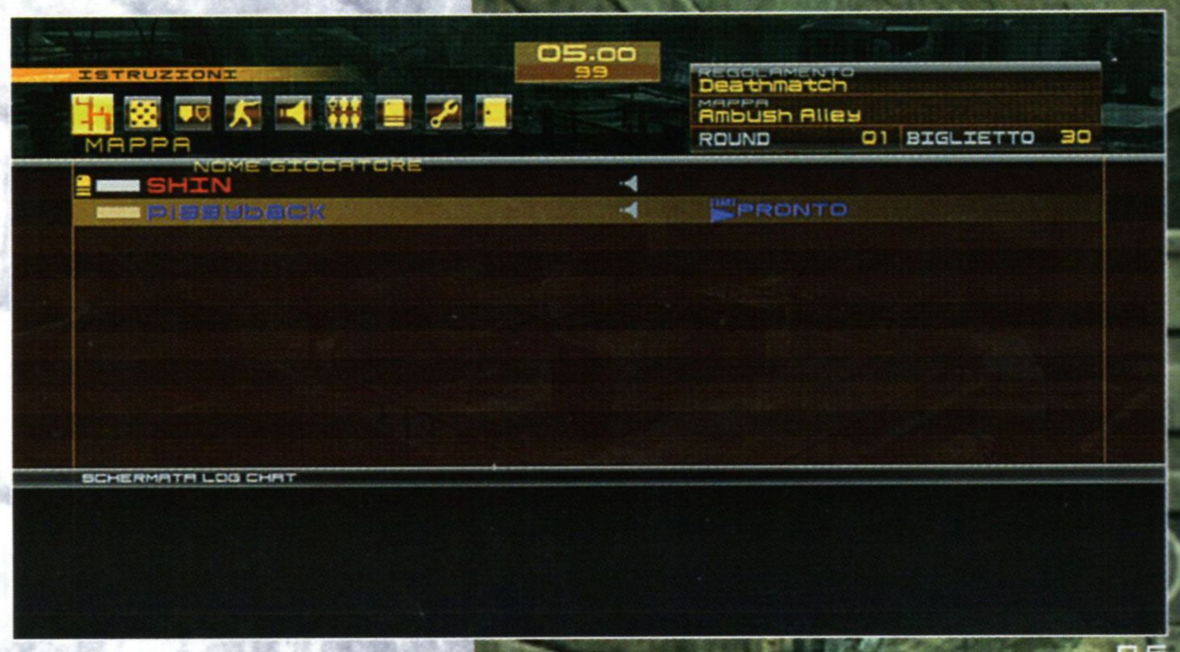
05

IL MENU INFORMAZIONI

Questo è il menu che appare prima di ogni partita (Fig. 6). Puoi utilizzarlo per consultare la mappa (anche se probabilmente ti troverai meglio con quelle usate in questa guida), per cambiare squadre se vuoi bilanciare la distribuzione dei giocatori, o per modificare le tue abilità per adattarle alla modalità di gioco attuale. Le altre voci presenti in questo menu sono semplici e autoesplicative.

Premi △ per mostrare la schermata log chat e START per confermare quando sei pronto.





06

BASI MULTIGIOCATORE

Per alcuni, *Metal Gear Online* rappresenterà la prima esperienza multigiocatore in assoluto. Tuttavia, anche i veterani di tante battaglie online troveranno diverse novità in *MGO*. Il capitolo successivo ti fornisce gli elementi necessari per cominciare in maniera indolore.

COMANDI

In generale, i comandi di *Metal Gear Online* sono gli stessi di *MGS4*. Quindi, se hai acquisito una certa dimestichezza con *MGS4* prima di passare a *MGO,* ti troverai a tuo agio nello spostare il personaggio.

Ricordati che puoi esercitarti con i comandi base del personaggio selezionando Addestramento novizi nella Lobby di addestramento. Puoi anche consultare il capitolo Come giocare di questa guida (a pagina 8).

MGO ha pochissimi comandi specifici. Fondamentalmente, premendo SELECT una volta accederai alla finestra Messaggi Codec predefiniti (Fig. 1), e premendolo di nuovo visualizzerai il menu della chat. In entrambi i casi, usa ✪. per effettuare le tue scelte. Puoi anche modificare la mappa premendo R3.

01

02

Armi primarie	Vz. 83, AK 102, M4 Custom, P90, SVD, Mosin-Nagant, M870 Custom, scudo.
Armi secondarie	Pistola Mk. 2, GSR.
Armi di supporto	Granata, granata stordente, granata fumogena, granata chaff, localizzatore nemici, claymore, caricatore.

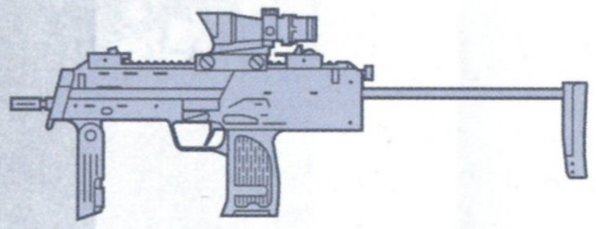
03

EQUIPAGGIAMENTO PREDEFINITO

All'inizio di ogni partita, puoi scegliere il tuo equipaggiamento. La maggior parte delle armi disponibili è presente anche in *MGS4*, quindi le troverai nel capitolo Inventario di questa guida. Ciascuna arma da fuoco ha i suoi attributi e applicazioni speciali. Scegli in base alla modalità di gioco che stai per affrontare (obiettivi diversi richiedono un equipaggiamento diverso), alle tue preferenze personali e alla presenza o meno di compagni di squadra. In ogni caso, opta per una configurazione bilanciata che ti permetta di adattare le tue strategie a nuove, eventuali, situazioni.

Devi scegliere un'arma per categoria (la tabella mostra una selezione delle armi a cui avrai accesso). Questo elenco predefinito corrisponde alle armi standard disponibili (Fig. 2). Quelle extra si possono ottenere sono attivando l'opzione "Punti Drebin attivati".

Gli oggetti predefiniti a tua disposizione includono la scatola di cartone il binocolo (che puoi usare come nella modalità Binoc del Solid Eye) e la fotocamera. Funzionano tutti come in *MGS4*. È possibile recuperarne degli altri sul campo di battaglia (questi sono disponibili solo nella mappa in cui si trovano), o soddisfacendo delle condizioni speciali.



IL SISTEMA SOP

Il sistema SOP, già visto in *MGS4,* è una rete di nanomacchine inserita nei corpi dei soldati che partecipano alla battaglia. Essa mette in comunicazione i compagni di squadra, permettendogli di condividere le informazioni.

Per beneficiare di questo sistema, devi prima attivarlo. Per farlo, avvicinati frontalmente a un compagno di squadra e premi △. Se sei in piedi, lo saluterai (Fig. 3); in altre posizioni, indicherai con il dito. Quando il corpo del tuo compagno lampeggia del colore della tua squadra, significa che il collegamento è completato. Se il compagno in questione è in contatto con altri membri della squadra, ti unirai automaticamente anche a loro. Il sistema SOP resta attivo solo finché sei vivo: se muori e ti rigeneri, ripartirai scollegato.

Puoi vedere le sagome dei tuoi compagni collegati anche quando siete divisi da ostacoli. Ciò ti permette di coordinare e prendere parte ad assalti tattici articolati contro le postazioni nemiche. Ovviamente, lo stesso discorso vale per i tuoi avversari. La quantità di dati scambiati con i tuoi compagni dipende dalla tua postura e dalle tue condizioni attuali. In generale, oltre alla loro posizione, dovresti essere in grado di conoscere anche il loro stato e la provenienza dei messaggi radio. Queste informazioni vengono raffigurate con le seguenti icone:

○	Messaggio predefinito inviato	♥	Sta leggendo una rivista
★	Fuori combattimento	☠	Morto
Z	Sta dormendo	!	In combattimento

Con certe abilità, quando un giocatore ferisce un avversario (o viene ferito da un nemico o da una trappola), il nemico o la trappola in questione appariranno temporaneamente sugli schermi dei compagni di squadra collegati.

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA
PER COMINCIARE
BASI
SUGGERIMENTI
MODALITÀ DI GIOCO
MAPPE

La funzione principale del sistema SOP è fornire informazioni ai compagni di squadra. Tuttavia, può essere usato anche per rivelare dati sui nemici. Ciò è possibile solo se disponi delle abilità necessarie e, magari, di un oggetto specifico, come illustrato nella prossima tabella.

CONDIZIONE RICHIESTA	EFFETTO
Abilità Allerta bersaglio	Mostra i nemici che hai attaccato a tutti i compagni di squadra collegati.
Abilità Esposizione trappole	Mostra le trappole vicine a tutti i compagni di squadra collegati.
Abilità Esposizione nemici	Mostra la posizione dei nemici che ti stanno sparando o danneggiando a tutti i compagni di squadra collegati.
Abilità CQC Abilità Scansione	Immobilizza il nemico con una presa CQC (Fig. 4), dopodiché premi △ per iniettargli lo scansionatore. Questo oggetto permetterà ai compagni di squadra presenti nella tua rete attuale di visualizzare le sagome di tutti i nemici collegati a quello che hai catturato.

Conoscere la posizione del nemico offrirà sia a te sia alla tua squadra un vantaggio notevole in ogni partita.

DIFFERENZE MULTIGIOCATORE

Nel complesso, puoi giocare a *MGO* esattamente come fai con *MGS4*. I comandi sono identici, l'equipaggiamento viene usato alla stessa maniera e anche le indicazioni su schermo sono in larga parte le stesse. Ciò significa che tutto il tempo che trascorri a spassartela nell'avventura per giocatore singolo ti farà guadagnare esperienza per la modalità multigiocatore.

Tuttavia, come ovvio, ci sono alcune caratteristiche che rendono *MGO* unico, dato che, solitamente, non avrai accesso a certi gadget e strumenti utilizzabili in *MGS4,* come ad esempio la OctoCamo per confonderti con gli ambienti (fanno eccezione le modalità di gioco in cui impersoni Snake, nelle quali è possibile usare la OctoCamo). Ciò significa che nascondersi sarà generalmente più difficile e che dovrai sfruttare in maniera intelligente qualsiasi tipo di copertura.

Oltre alla OctoCamo, in *MGO* dovrai fare a meno anche dell'Anello di minaccia e del Solid Eye (a meno che tu non stia giocando una Missione d'infiltrazione con Snake). D'altro canto, nella parte superiore destra dello schermo verrà mostrato sempre un radar che ti fornirà informazioni utili sugli obiettivi e sugli alleati (ma non sui nemici) intorno a te. Più in generale, l'equipaggiamento a tua disposizione è assai limitato rispetto alle incredibili risorse offerte da *MGS4.* Il fatto di non poter contare su alcun tipo di oggetto curativo e di non poter recuperare gli indicatori dell'energia vitale e della psiche accovacciandoti o sdraiandoti a terra ti costringe ad adottare un approccio completamente diverso alla battaglia. In pratica, avrai a disposizione solo tre armi per livello, più qualche oggetto di supporto come il binocolo.

Un'altra differenza rispetto a *MGS4* è che i nomi e gli indicatori dell'energia vitale degli alleati sono mostrati sopra le loro teste per tutto il tempo, mentre quelli dei nemici vengono mostrati solo quando gli punti contro un'arma. Se non vedi alcuna indicazione sopra la testa di un soldato che ti si avvicina, sparagli per primo, a scanso di equivoci!

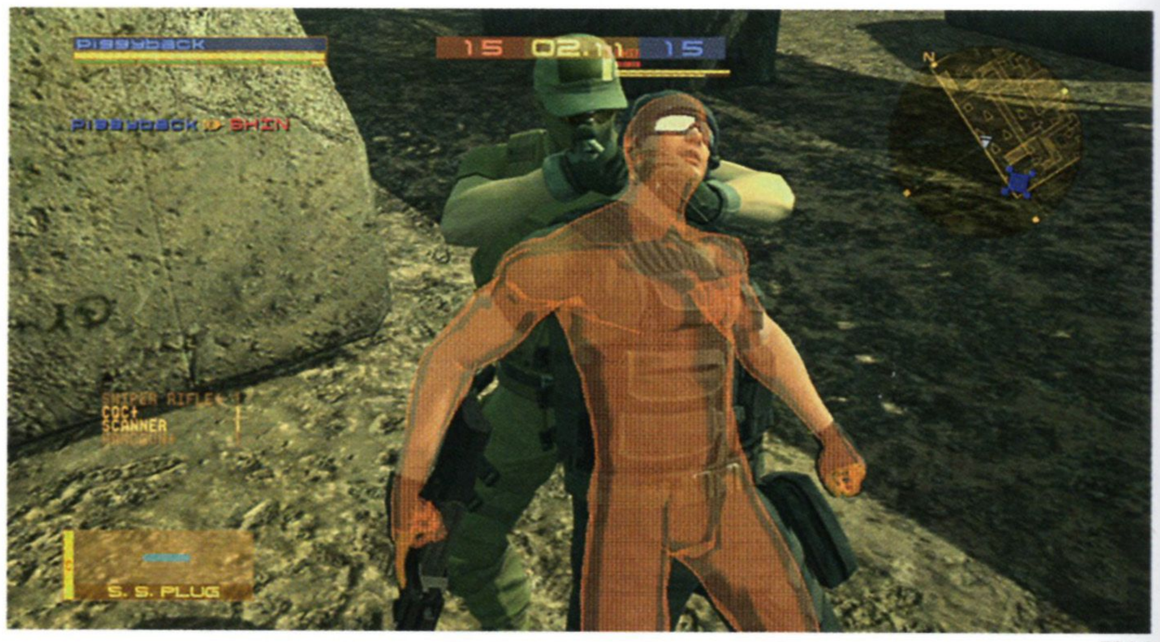
In *MGO* non potrai contare sul Negozio di Drebin, ma certe modalità di gioco permettono di acquistare più armi e potenziamenti con i Punti Drebin che guadagni durante la partita. Inoltre riceverai una certa somma di PD all'inizio. Più persone sconfiggi, o più basi conquisti e obiettivi raggiungi, più punti guadagnerai da spendere la prossima volta che vieni ucciso, o all'inizio di un nuovo round se riesci a sopravvivere fino alla fine.

Nelle partite online non è possibile raccogliere armi o munizioni. Una volta svuotato il tuo caricatore, dovrai passare all'arma secondaria, il coltello stordente standard, o usare le mosse CQC se hai la relativa (e necessaria) Abilità CQC.

Le abilità sono una caratteristica unica di *MGO.* Sia le tue che quelle scelte dai tuoi compagni hanno un notevole impatto sulle tattiche individuali e di gruppo a tua disposizione. Altre caratteristiche speciali includono il localizzatore nemici (una granata che, una volta esplosa, rende visibili tutti i nemici entro un certo raggio d'azione – Fig. 5) e lo scudo (un'"arma" primaria che puoi usare per proteggerti dai colpi d'arma da fuoco e dalle esplosioni – premi L1 per equipaggiarlo e premi R1 per usarlo per colpire).

MGO ha un meccanismo di protezione contro il fuoco-amico che entra in funzione quando spari a un tuo compagno, per impedire ferimenti accidentali. Non funziona con il CQC.

Infine, la catapulta è un dispositivo fantastico che ti permette di volare sui tetti (Fig. 6). È molto divertente da usare, è un ottimo modo per raggiungere in fretta nuove zone e ha un evidente valore strategico, ma fai attenzione: i cecchini nemici la prenderanno spesso di mira, dato che i soldati sono completamente vulnerabili mentre vengono scaraventati in aria.



04

05

06

SUGGERIMENTI MULTIGIOCATORE

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA

PER COMINCIARE
BASI
SUGGERIMENTI
MODALITÀ DI GIOCO
MAPPE

SUGGERIMENTI GENERALI

Tieni sempre a mente questa regola: *ricarica o muori.* Entrare in battaglia con il caricatore pieno è fondamentale. Quando scegli le armi, prendi in considerazione anche il tempo di ricarica e il numero di munizioni utilizzabili.

Non dimenticarti di usare la tua arma secondaria. Se quella primaria dovesse scaricarsi all'improvviso durante uno scontro a fuoco, meglio passare alla pistola per finire un avversario indebolito.

Non è possibile "rubare le uccisioni" nelle sfide tutti contro tutti. Nelle partite a squadre (in particolare quelle con degli obiettivi da raggiungere) il bene della squadra viene per primo. In pratica, quando hai la possibilità di eliminare un nemico, non esitare. Fallo e basta.

In *MGS4,* strisciare è spesso il modo più sicuro per muoversi. In *MGO,* il ritmo di gioco è troppo alto per questo tipo di approccio, soprattutto se, come accade spesso, non puoi contare sulla OctoCamo per mascherare i tuoi spostamenti. Nella maggior parte dei casi, l'opzione migliore è camminare accovacciati. Come sempre, meglio evitare di correre, a meno che tu sia coinvolto in uno scontro diretto, stia assaltando una base con una squadra dove non è richiesta la furtività o sia inseguito da più nemici.

Non essere precipitoso. I giocatori intelligenti studiano la situazione per stabilire il momento migliore per attaccare.

Apri bene gli occhi e le orecchie, come in *MGS4*. Ascolta il rumore dei passi o le grida di dolore. Il sistema audio è talmente sensibile e realistico che puoi fidarti dei tuoi sensi come faresti nella realtà. Se senti un rumore di passi, significa che il nemico è molto vicino e devi stare in guardia. Osserva le ombre e ricordati che i rumori che produci e i tuoi movimenti possono rivelare la tua posizione al nemico, così come i loro. Giocando con il volume troppo basso ti perderai alcuni di questi avvertimenti critici.

Vagare più o meno senza meta nelle partite tutti contro tutti non è molto efficace. Finché non impari a conoscere bene le mappe, puoi iniziare percorrendo le rotte più semplici o compiendo dei tragitti facili da ricordare. In questo modo ti sentirai meno esposto e saprai meglio cosa aspettarti e come reagire di conseguenza. Se però ti accorgi che i tuoi avversari conoscono i tuoi spostamenti, preparati a modificarli immediatamente per non diventare troppo prevedibile.

Cerca di sfruttare più possibile la copertura. Ogni volta che ti trovi in un'area all'aperto sarai esposto agli attacchi da più direzioni. In generale, la strategia più efficace consiste nel ripararsi dietro gli ostacoli. Osserva l'area circostante ruotando la visuale e attacca quando un nemico ignaro si avvicina (Fig. 1).

02

Usa la funzione Addestramento solitario per imparare a conoscere bene una mappa. Puoi sviluppare strategie interessanti da usare in combattimento, trovare punti ideali per le imboscate o da usare come cecchino e calarti alla perfezione nell'ambiente. Conoscere le tante caratteristiche di una mappa ti permetterà di diventare un giocatore molto più efficace.

Puoi attivare la mira automatica nel menu Opzioni. Tuttavia, come accade in *MGS4,* ciò non rappresenta necessariamente un vantaggio. Questa funzione infatti indirizza i tuoi colpi al torace del bersaglio, con risultati molto meno efficaci rispetto a quelli alla testa. Se scegli di usare la mira automatica, attivala (R2) solo in caso di necessità. È perfetta per fornire fuoco di copertura alla tua squadra quando viene attaccata da più nemici, o da distanza ravvicinata quando la mira manuale può risultare scomoda. Cerca però di non abusarne. Piuttosto, esercitati con la mira manuale e/o la modalità FPS, dato che saper eseguire colpi letali alla testa è fondamentale per sopravvivere.

Evita di avanzare tenendo sempre premuto L1, dato che ciò ti rallenta notevolmente e limita i tuoi movimenti. A meno che tu stia puntando qualcuno o voglia strisciare alle spalle di un nemico, meglio usare la visuale libera per guardarti intorno. Se non lo fai, sarai esposto agli attacchi alle spalle.

Abituati a sfruttare i dispositivi esplosivi sparsi per lo scenario. Se i tuoi avversari sono abbastanza sciocchi da avvicinarsi a un obiettivo potenzialmente esplosivo, spara per iniziare, o concludere, uno scontro con i fuochi d'artificio (Fig. 2).

Nelle prime settimane di gioco, memorizza le posizioni dove ti rigeneri, soprattutto durante le partite tutti contro tutti. Sapere dove potrebbero apparire i tuoi nemici può aiutarti a evitare attacchi a sorpresa.

Le armi da fuoco e le mosse CQC non sono gli unici mezzi d'attacco a tua disposizione: puoi anche rotolare contro qualcuno per farlo cadere e, in seguito, freddarlo con un colpo alla testa. Se vedi un soldato dietro l'angolo pronto a rotolarti addosso, avvicinati in posizione accovacciata. Appena avanza rotolando (mancandoti), puoi colpirlo con la mira automatica, spararglì alla testa quando si rialza o esegui una mossa CQC.

In maniera analoga, quando atterri un avversario puoi finirlo manualmente o con la mira automatica, o, in alternativa, colpirlo con un dardo tranquillante e rotolarci contro quando si rialza per stordirlo.

Se tenti di colpire qualcuno rotolandoci contro e lo manchi, tieni premuto ⊗ per sdraiarti. Ciò confonderà il tuo avversario se sta per reagire e gli impedirà di colpirti con una mossa CQC o una capriola. Puoi anche cercare di colpirlo da sdraiato.

Se vieni atterrato e vedi il tuo avversario che ti punta contro un'arma, prova a coglierlo di sorpresa: invece di alzarti immediatamente, resta sdraiato, rotola sulla schiena per spararglì o rotola di lato per schivare i suoi colpi.

Per diminuire le probabilità di essere colpito alla testa, muoviti in maniera imprevedibile. Spostati di lato, rotola, sdraiati, rallenta l'andatura. Qualsiasi variazione nei tuoi movimenti serve a confondere i tuoi avversari.

SUGGERIMENTI DI SQUADRA

La comunicazione è fondamentale nelle partite basate sugli obiettivi e aiuta in tutte quelle a squadre. È importante essere chiari e concisi, dunque usa termini descrittivi semplici per identificare le aree e le posizioni specifiche.

Sorvegliare i punti di rigenerazione nemici può creare confusione e rabbia, ostacolando i loro sforzi per organizzare e mettere in atto una strategia coordinata. Se ti accorgi di essere controllato in questo modo, comunica il pericolo ai tuoi compagni e collaborate per neutralizzare immediatamente la minaccia. Se non lo fai, i risultati potrebbero essere disastrosi.

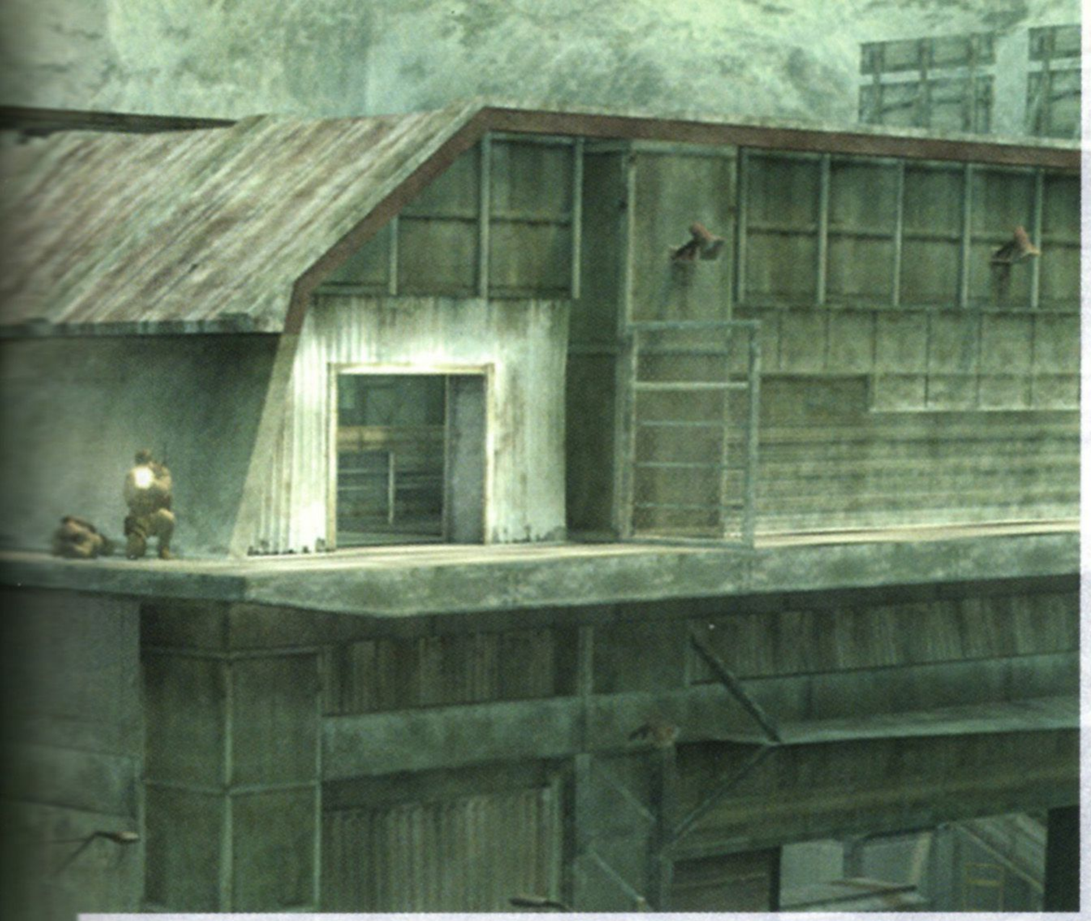
Nelle partite Deathmatch a squadre, punta a preservare il tuo stato di salute e a ottenere un rapporto morti/uccisioni positivo. Ogni volta che vieni ucciso regalerai un punto alla squadra avversaria, perciò evita di gettarti allo sbaraglio in schermaglie con poche possibilità di vincere.

Se hai l'impressione di essere l'ultimo arrivato all'interno di una squadra ben organizzata, non arrenderti e combattere da solo, sprecheresti solo tempo. Segui e osserva invece i tuoi compagni, cercando di individuare i compiti che potresti portare a termine per contribuire alla loro strategia globale.

Il sistema SOP aggiunge notevole profondità tattica a ogni battaglia. Tuttavia, in determinate situazioni le squadre trarranno maggiori benefici se i componenti che effettuano sortite solitarie rischiose in territori contesi non sono collegati alla rete. In questo modo, se un esploratore o un cecchino vengono catturati e gli viene iniettato uno scansionatore, non riveleranno alcun dato importante.

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA

PER COMINCIARE
BASI
SUGGERIMENTI
MODALITÀ DI GIOCO
MAPPE



SUGGERIMENTI SULL'EQUIPAGGIAMENTO

Tutto l'equipaggiamento disponibile nelle partite multigiocatore funziona in maniera identica alle rispettive controparti in *MGS4.*

Puoi strisciare tranquillamente sopra le claymore piazzate (Fig. 3), anche se si tratta di un trucco pericoloso da usare. Infatti, se un nemico dovesse avvistarti in questi casi, sarai spacciato.

Lo scudo è un'arma che ti tornerà utile soprattutto nelle partite a squadre. Da solo, fornisce una scarsa protezione e ti permette di attaccare solo da distanza molto ravvicinata, ma se lo usi per proteggere un tuo compagno che ha, per esempio, un Kerotan (Fig. 4), può fare una grande differenza.

Puoi usare la scatola di cartone o il bidone per proteggerti dai colpi alla testa, in quanto ti permettono di *nasconderla* alla vista dei tuoi nemici.

Quando metti KO un avversario, sistema una rivista ai suoi piedi per distrarlo al suo risveglio.

SUGGERIMENTI PER LE ARMI

Lanciare le granate per indebolire gli avversari prima di sferrare un attacco è un'ottima tattica (Fig. 5). Il danno e il momentaneo disorientamento ti permettono di avvantaggiarti pressoché contro qualsiasi tipo di avversario.

Puoi usare le granate anche per liberarti degli inseguitori, specialmente quando passi attraverso le porte.

Se vieni affrontato da un cecchino nemico, cerca di non "capitargli a tiro". Oltre a questo, sparagli con raffiche brevi per impedirgli di zoomare ed eseguire un colpo di precisione.

Allenati a uccidere i nemici con i fucili di precisione senza usare il mirino. Non è necessario diventare dei killer provetti. Basta anche un'abilità di base, dato che le armi di precisione di solito sono molto potenti.

Piazza le claymore nei punti chiave per cogliere di sorpresa i tuoi nemici. Posizionale, ad esempio, intorno a una base, per creare un sistema di allarme efficace (e potenzialmente letale). Ovviamente, ricordati di avvertire i tuoi compagni nelle partite a squadre, per evitare spiacevoli sorprese.

Nelle partite Deathmatch, il tuo obiettivo è uccidere più nemici possibili, quindi cerca di scegliere armi letali. Se tutto ciò di cui disponi sono uno scudo o una Mk. 2, eliminare gli avversari sarà un problema.

03

04

05

Al contrario, nelle partite basate sul raggiungimento di obiettivi, non sottovalutare il potenziale delle armi anestetiche. Non sempre infatti è necessario uccidere i nemici. Va bene anche tramortirli, specie se le tue vittime resteranno addormentate più tempo di quanto gli ci vorrebbe per rigenerarsi.

Dal punto di vista tattico, stordire o mandare a nanna un avversario può essere un'ottima strategia per creare un'imboscata, se pensi che la squadra avversaria sia disunita o difetti nelle comunicazioni. Quando il classico eroe solitario giunge per salvare i suoi compagni... beh, sai come accoglierlo.

Se vieni colpito da un dardo tranquillante, o perdi i sensi, puoi risvegliarti più in fretta premendo rapidamente i tasti del controller.

Usa tutte le informazioni visualizzate sullo schermo, soprattutto quelle relative alle armi che stanno mietendo più uccisioni sulla mappa. Prendi nota di ciò che usano gli altri giocatori e imitali, se non riesci a ottenere i risultati che vorresti. Vale sempre la pena fermarsi a osservare gli altri e imparare da loro: potresti ricavarne tanti spunti utili. Tuttavia, ciò di solito ti esporrà al fuoco di un cecchino da una postazione che ti sei dimenticato di controllare, o a un'imboscata da parte di nemici nascosti, o a essere ucciso da un avversario meglio preparato. Guardala sotto questo aspetto: qualsiasi umiliazione e sofferenza ti venga inflitta in un round è tutta esperienza che puoi usare a tuo vantaggio in quelli successivi...

MODALITÀ DI GIOCO

Ci sono diverse modalità di gioco in *MGO,* ciascuna con le proprie regole e i propri obiettivi. Ognuna di esse presenta tre varianti:

- **Normale:** nessuna condizione speciale.
- **Punti Drebin Attivati:** i giocatori possono spendere PD durante le partite per usare armi normalmente indisponibili, o personalizzarne altre. I PD ti vengono assegnati a seconda della tua prestazione in battaglia.
- **Solo colpi alla testa:** è possibile uccidere i giocatori solo con un colpo alla testa. In caso contrario, colui che ha sparato subisce una penalità.

DEATHMATCH

Per vincere in questo scontro all'ultimo sangue devi mettere a segno più uccisioni dei tuoi avversari (Fig. 1). Astenersi pacifisti.

Suggerimento: se vieni ucciso troppe volte, scegli altre aree da frequentare e studia la sezione Mappe multigiocatore a pagina 144.

01

MISSIONE DI SALVATAGGIO

Una squadra è chiamata a difendere un bersaglio, mentre un'altra deve recuperarlo (Fig. 2) e riportarlo al proprio obiettivo. La vittoria può essere raggiunta anche eliminando tutti i membri della squadra avversaria.

Suggerimento: quando il bersaglio viene rubato alla tua squadra, dai subito la caccia ai ladri chiamando in aiuto i tuoi compagni.

02

DEATHMATCH A SQUADRE

Anche in questo caso l'obiettivo principale è totalizzare il maggior numero di uccisioni, ma stavolta dovrai farlo in maniera organizzata, evitando di lavorare da solo troppo a lungo e collaborando con i tuoi compagni per effettuare attacchi coordinati contro i tuoi nemici.

Suggerimento: resta sempre con i tuoi compagni. Unito, un gruppo risulta più forte dei suoi singoli componenti.

MISSIONE DI CATTURA

In questa modalità, le squadre si affrontano per impossessarsi del Kerotan o del GA-KO, e devono quindi difenderlo presso il loro obiettivo per un certo periodo di tempo (Fig. 3). Se entrambi gli obiettivi hanno un Kerotan o un GA-KO, il timer viene azzerato.

Suggerimento: in questa modalità, l'attacco è la miglior difesa. Dovrai essere aggressivo sia per rubare il tuo bersaglio che per cercare di recuperarlo nel caso in cui cada nelle mani della squadra avversaria.

03

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
▶ METAL GEAR ONLINE
EXTRA

PER COMINCIARE
BASI
SUGGERIMENTI
▶ MODALITÀ DI GIOCO
MAPPE

MISSIONE DI INFILTRAZIONE

I partecipanti vengono divisi in due squadre, rossa e blu. Uno di loro, a caso, sarà nominato Snake (il suo nome è mostrato in arancione nell'elenco) e per vincere dovrà raccogliere il numero di piastrine specificato dopo aver messo KO o ucciso gli altri giocatori (Fig. 4). Le squadre vincono sia eliminando Snake un certo numero di volte che uccidendo il maggior numero di membri della squadra avversaria allo scadere del tempo. Quando Snake viene scoperto, sentirai il classico suono di "allerta" della modalità per giocatore singolo e vedrai un grosso punto esclamativo arancione.

La prima volta che vieni sorteggiato per giocare nei panni di Snake ti accorgerai che non puoi scegliere il tuo equipaggiamento. Non disperarti però, perché potrai contare sull'attrezzatura da infiltrazione base di Snake, incluso il Solid Eye e l'Anello di minaccia. La tua arma predefinita è il Mosin-Nagant. Anche se puoi usarlo in modalità cecchino, meglio evitare, dal momento che devi trovarti abbastanza vicino alla tua vittima per raccogliere la sua piastrina prima che si svegli. Meglio fare affidamento sulle tecniche di infiltrazione e sul combattimento corpo a corpo, o puntare semplicemente il Mosin-Nagant contro il nemico per fargli alzare le mani e prendergli la piastrina.

Suggerimento: in presenza di 11 (o più) giocatori, uno di loro diventa il Metal Gear Mk. II e può aiutare Snake. Premi ⊗ per attivare la sua funzione di mimetizzazione e △ per colpire un avversario con una scarica elettrica.

04

INFILTRAZIONE A SQUADRE

In questa modalità, la squadra che attacca è equipaggiata con mimetizzazioni stealth e deve conquistare un obiettivo, mentre l'altra è chiamata a difenderlo.

Suggerimento: se fai parte della squadra che difende, concentrati sulla protezione delle aree principali, utilizzando l'esperienza e l'intuito per capire da dove attaccheranno i tuoi avversari.

05

MISSIONE PER LE BASI

Le basi sono facilmente individuabili, dal momento che sono circondate da un perimetro e hanno una piccola sfera che galleggia sopra di esse. Per ottenere la vittoria in questa modalità, dovrai conquistare il maggior numero possibile di basi, il che implica restare entro i confini specificati per un certo periodo di tempo (Fig. 5). La prima squadra che riesce a occupare tutte le basi o che ottiene il totale maggiore allo scadere del tempo vince. Tieni presente che una base occupata può essere riconquistata dal nemico.

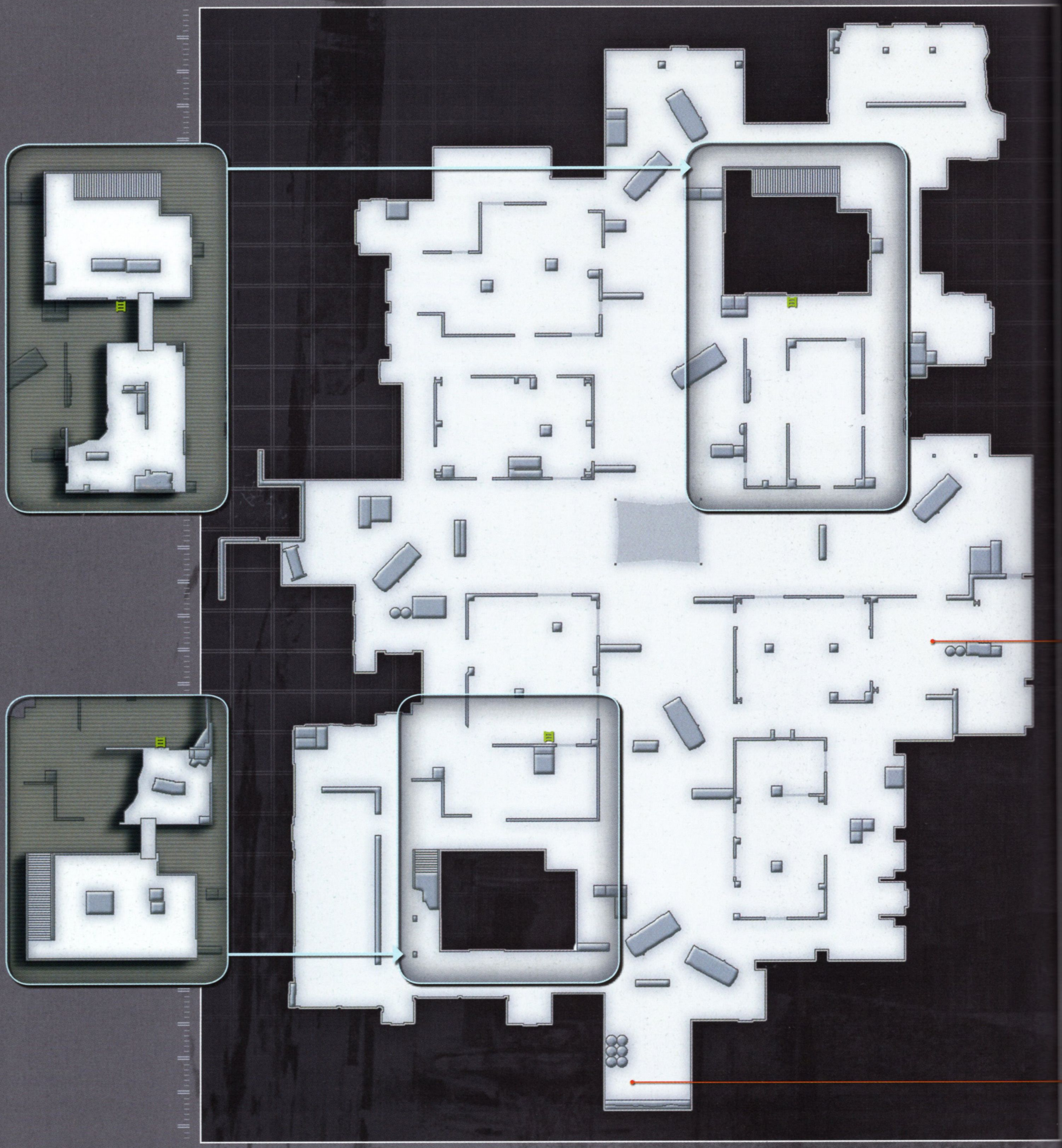
Suggerimenti:

- I tempi di conquista vengono ridotti quando due giocatori della stessa squadra occupano una base contemporaneamente.
- Se abbandoni una base durante l'operazione di conquista, l'apposito indicatore rimarrà inalterato in tua assenza. Ciò significa che puoi abbandonare l'operazione per correre momentaneamente al riparo, se necessario, e riprenderla da dove l'avevi interrotta.
- Allo scadere del tempo in un round, la squadra in possesso di più basi vince, anche se c'erano in atto delle procedure di conquista di una o più basi.
- Di solito è molto più efficace tentare di conquistare ogni base in maniera ordinata: con un gruppo nutrito puoi sopraffare le forze nemiche disunite.
- Quando una base viene conquistata dalla squadra avversaria, la sua icona lampeggerà sul tuo schermo per avvisarti.
- Se un avversario ti contende una base che stai cercando di occupare entrando nei suoi confini, l'indicatore di conquista smetterà di riempirsi finché non lo allontani dalla base o lo uccidi.

06

La posizione degli oggetti, delle basi e dei bersagli non è indicata sulle nostre mappe, dal momento che cambia a seconda della modalità di gioco scelta.

MAPPE MULTIGIOCATORE: AMBUSH ALLEY



Ambush Alley tiene fede al proprio nome: a parte la strada centrale, è una mappa caratterizzata da percorsi stretti e tortuosi, dove i nemici possono spuntare fuori all'improvviso e attaccarti. Se devi scappare da un inseguitore, ci sono parecchie finestre attraverso le quali puoi rotolare o passare. Rotolando in diagonale, di solito non subirai danni e potresti finire dietro un muro che ti permette di ripararti abbastanza a lungo per voltarti e rispondere al fuoco.

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA

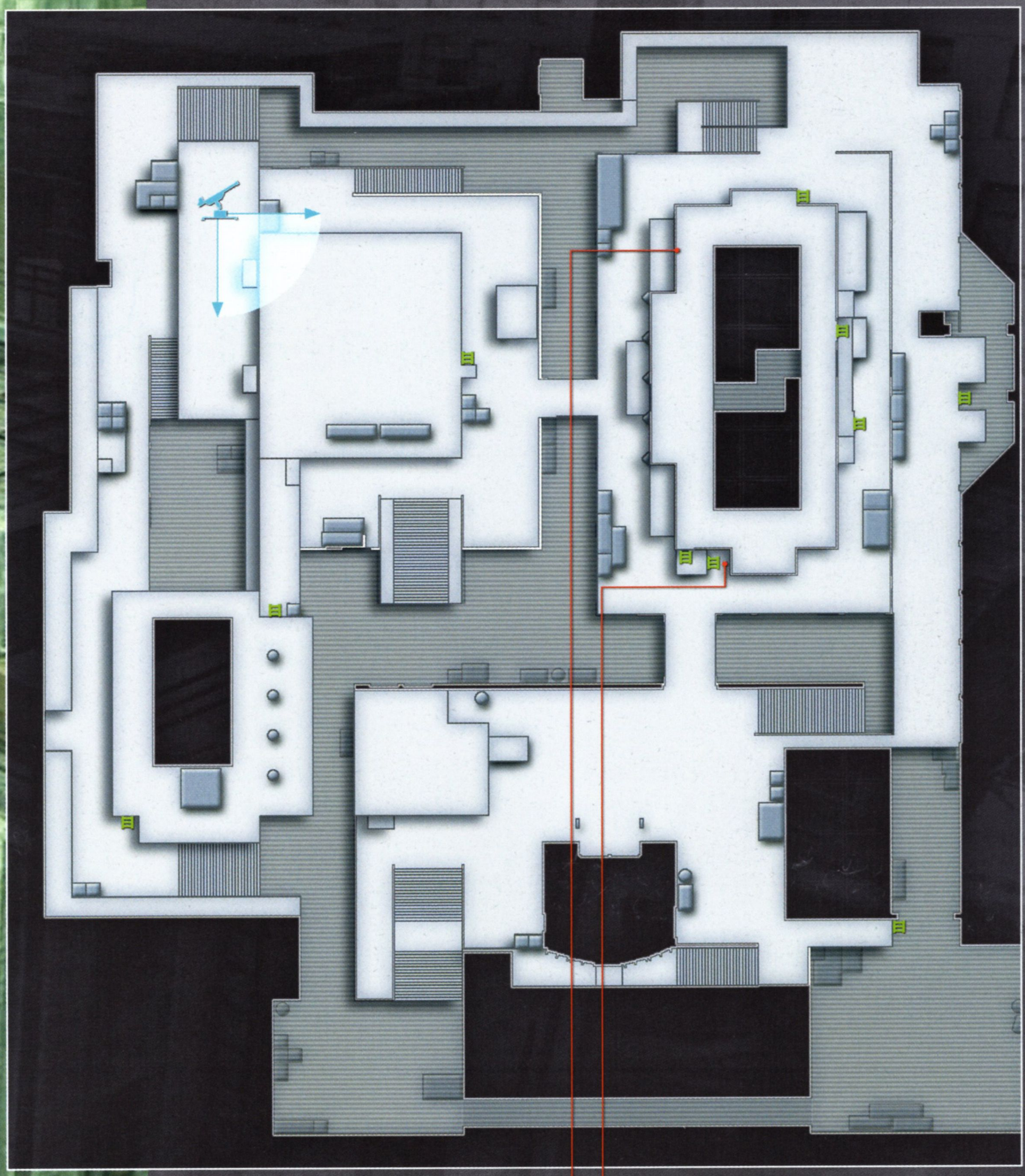
PER COMINCIARE
BASI
SUGGERIMENTI
MODALITÀ DI GIOCO
MAPPE

Ci sono dei bidoni grigi sparsi per tutta questa mappa. Sparandogli con un'arma da fuoco letale scatenerai una grossa esplosione. Le armi anestetiche o il coltello stordente non hanno alcun effetto su di essi. Se hai un fucile di precisione, puoi utilizzare il mirino per inquadrare da lontano i bidoni e distruggerli appena un bersaglio ci passa accanto. Ricordati che il punto in cui è esploso un bidone rimane in fiamme per un po'. Qualora dovessi finirci sopra, prenderai fuoco a tua volta e l'indicatore della tua energia vitale si ridurrà drasticamente. Il modo più semplice per fermare questo calo è effettuare un paio di capriole in avanti.

Questa mappa presenta un vicolo cieco a sud che lo rende un'eccellente postazione difensiva. Da qui non puoi essere attaccato alle spalle, sei protetto dai muri da entrambi i lati e i sacchi di sabbia, e un furgone, offrono una copertura anteriore. Inoltre, se i tuoi avversari dovessero ricacciarti in fondo al vicolo, o se venissi attaccato dal piano superiore dell'edificio vicino, potresti comunque ripararti dietro il mucchio di gomme per rispondere al fuoco.

URBAN ULTIMATUM

Se scegli le armi a corto raggio, come i fucili a canna liscia, dovrai ovviamente evitare le aree all'aperto e i tetti, rimanendo sotto copertura più a lungo possibile e limitando i tuoi attacchi alla sezione della galleria a nord-est. In questo corridoio, la tua potenza di fuoco ti darà un vantaggio su chiunque, inoltre non solo potrai sfruttare i bidoni esplosivi, ma anche le casse e gli angoli per saltare fuori all'improvviso e abbattere i tuoi bersagli.



I tetti sono pieni di punti da dove sparare nascosti, anche se la maggior parte di essi offre una copertura limitata. Godrai di una buona visuale dei tuoi nemici, ma anche loro possono individuarti facilmente. C'è una posizione che ti permette di sparare efficacemente senza esporti a troppi rischi. Una volta raggiunto il tetto dell'edificio a nord-est, recati nell'angolo a nord-ovest, salta oltre il parapetto e lasciati cadere sul piccolo balcone in basso. Qui puoi avere un'ottima visuale del tetto rosso e della catapulta, che fornisce molte opportunità per sparare nascosti, dovendo fare attenzione solo ai colpi provenienti dal tetto o dalla strada sottostante.

Urban Ultimatum è il sogno di ogni cecchino, con edifici alti che offrono un'ottima visuale dello scenario sottostante. Tuttavia, l'accesso ai tetti dei due edifici più alti di solito ti lascia pericolosamente esposto al fuoco nemico, sia usando la catapulta che arrampicandoti su una delle lunghe scale. C'è un modo per difendersi (almeno in parte). Se sali la scala sul lato sud dell'edificio a nord-est, sarai protetto efficacemente dalle lastre di metallo, rendendo così la tua salita molto meno rischiosa.

GROZNYJ GRAD

C'è una torre nell'angolo sud-ovest della mappa che puoi scalare. È un posto fantastico per colpire i nemici di nascosto e al tempo stesso ti tiene al riparo dagli spari provenienti da terra, ma fai attenzione ai giocatori che possono (e lo faranno spesso) abbatterti dai due grossi edifici al centro della mappa.

Gli ampi spazi all'aperto ti rendono molto vulnerabile sia alle armi da fuoco che alle granate, dunque devi cercare di esporti il meno possibile. Trova delle aperture nei muri all'interno delle quali potrai strisciare per mantenere la copertura. Ci sono anche parecchi carri armati, veicoli, grossi container ecc. sotto cui puoi strisciare o dietro cui puoi nasconderti. Anche i bunker offrono un buon riparo.

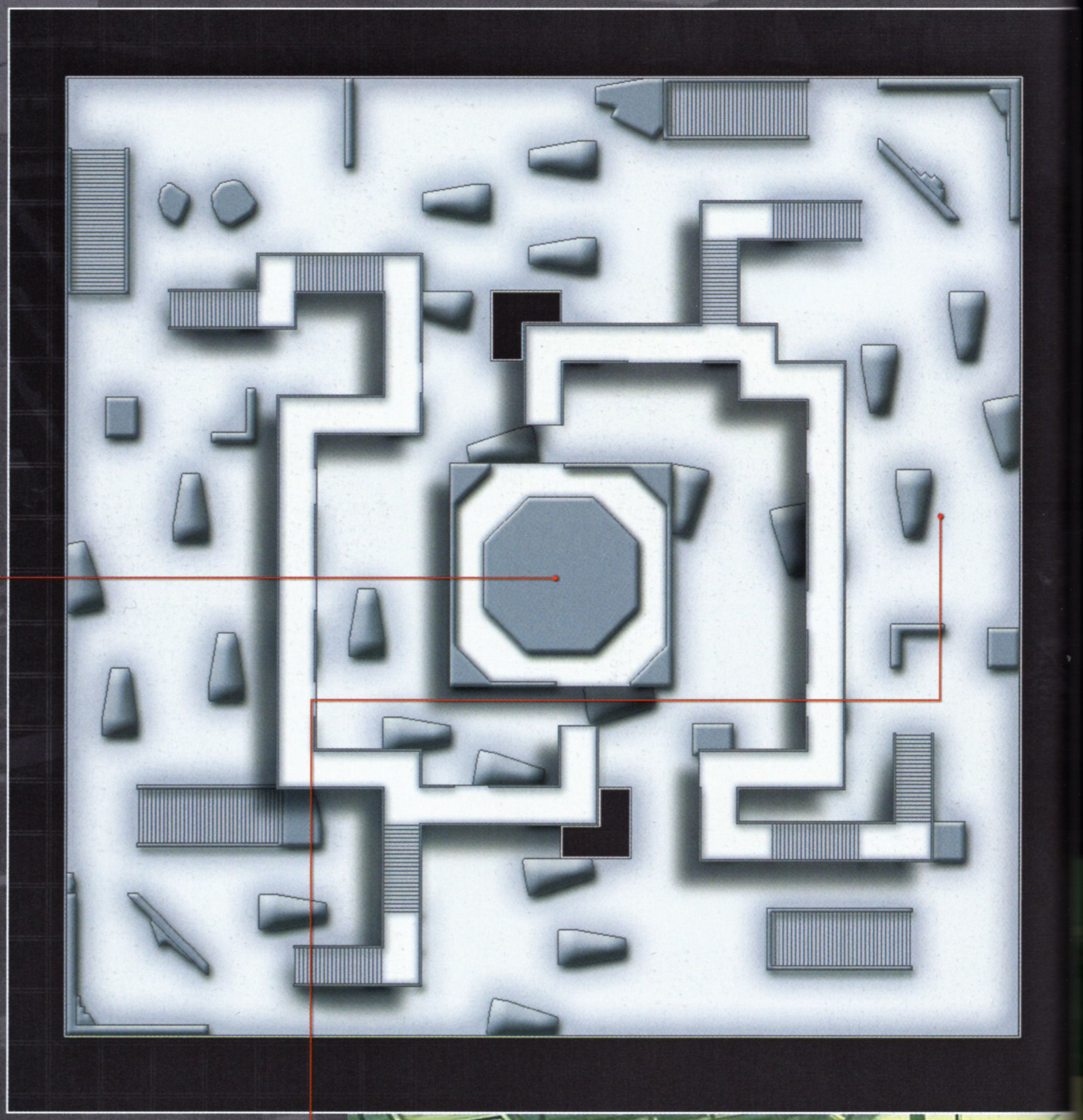
Agire furtivamente all'interno del grosso hangar al centro è difficile, per via del rumore dei passi sulle passerelle di metallo. Il modo migliore per entrare in questo edificio senza diventare un bersaglio facile per i cecchini appostati sulle passerelle è catapultarsi sul tetto o arrampicarsi attraverso l'edificio a ovest. A quel punto puoi scendere tranquillamente al piano inferiore. Questa soluzione è sicuramente meglio che entrare dal piano terra e salire. Nota la presenza delle catapulte negli angoli sud-ovest e nord-est della mappa. Fa' attenzione però: spesso verrai colpito dai cecchini quando spicchi il volo, anche se ciò accade un po' meno di frequente usando quella a nord-est.

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA

PER COMINCIARE
BASI
SUGGERIMENTI
MODALITÀ DI GIOCO
MAPPE

Nella parte ovest della mappa, ci sono delle scale che portano in cima al grosso edificio sulla sinistra, dove si trova una passerella che conduce al grosso hangar nel mezzo. Salendo sul tetto di questo edificio tramite l'apposita scala troverai un altro eccellente punto da cui colpire senza essere visto.

BLOOD BATH



Questa mappa presenta al centro un edificio in rovina, circondato da passerelle. A prima vista, potrebbero sembrare dei punti ideali per i cecchini, ma in realtà non lo sono; infatti, rimanendo qui sarai un bersaglio facile, dal momento che non sei abbastanza in alto per essere fuori dalla portata del fuoco nemico.

A terra ci sono parecchie rocce grandi e barriere dietro cui nascondersi. Ti accorgerai che muoversi fra di esse e seguire attentamente la tua preda è una delle esperienze più soddisfacenti in *MGO*. Rimanere più attaccato possibile al bordo della mappa e procedere lentamente è, con ogni probabilità, la soluzione migliore. Accovacciati e rotola verso la prossima roccia o scudo per ripararti. Fermati di tanto in tanto e dai un'occhiata in giro per assicurarti di non essere seguito, dato che il terreno soffice e fangoso rende difficile sentire chiunque ti si avvicini alle spalle.

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA

PER COMINCIARE
BASI
SUGGERIMENTI
MODALITÀ DI GIOCO
MAPPE

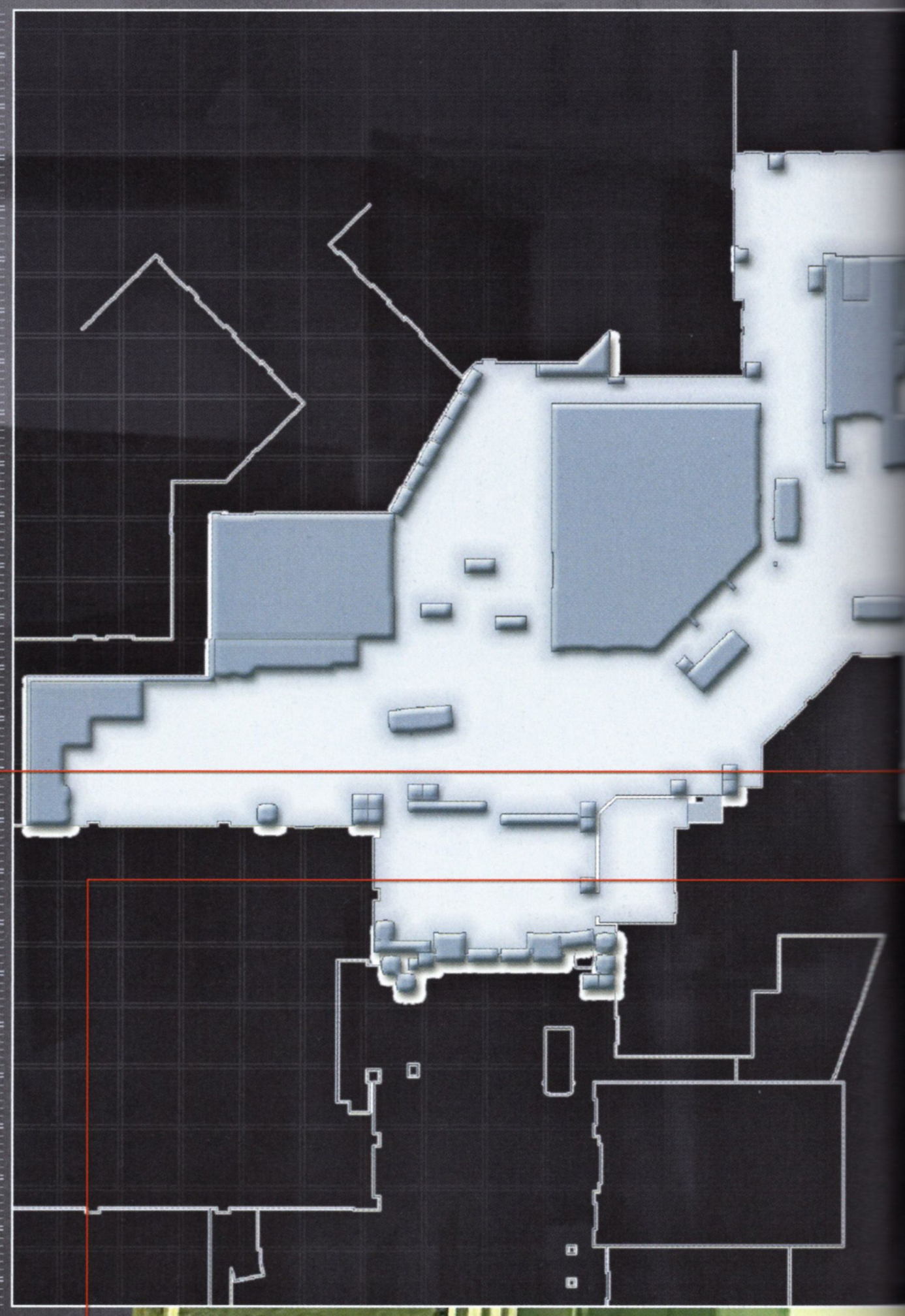
Ci sono delle scale che portano a un bunker sotterraneo in tutti e quattro gli angoli della mappa. È un buon modo per attraversare il livello senza esporti, ma fai attenzione, perché ovviamente anche gli altri giocatori sfrutteranno la stessa idea. Troverai un eccellente punto da dove sparare nascosto nella parte nord del sotterraneo. Qui potrai usare un SMG e tendere un'imboscata a chiunque provenga da una delle altre tre direzioni prima che possa vederti. Puoi anche sistemare una rivista per distrarre i nemici che arrivano.

MIDTOWN MAELSTROM

Questa mappa è presa dalla modalità per giocatore singolo e più precisamente dalla sezione Centro Città dell'Atto 1. Dal momento che il pericolo si annida praticamente dietro ogni angolo, evita di soffermarti troppo sul lungo viale che va da sud-est a ovest. I fucili di precisione come l'SVD sono molto efficaci in questa mappa, soprattutto perché possono essere usati efficacemente sia per sparare dalla distanza che nei combattimenti ravvicinati.

Sul lato sud del viale, subito dopo la prima trincea, c'è un'ottima scorciatoia che ti permette di strisciare alle spalle verso l'estremità nord. Per raggiungerla devi arrampicarti su due muri bassi. I vicoli riportano sulla strada principale. Puoi usarli per nasconderti e attendere che qualcuno passi di lì.

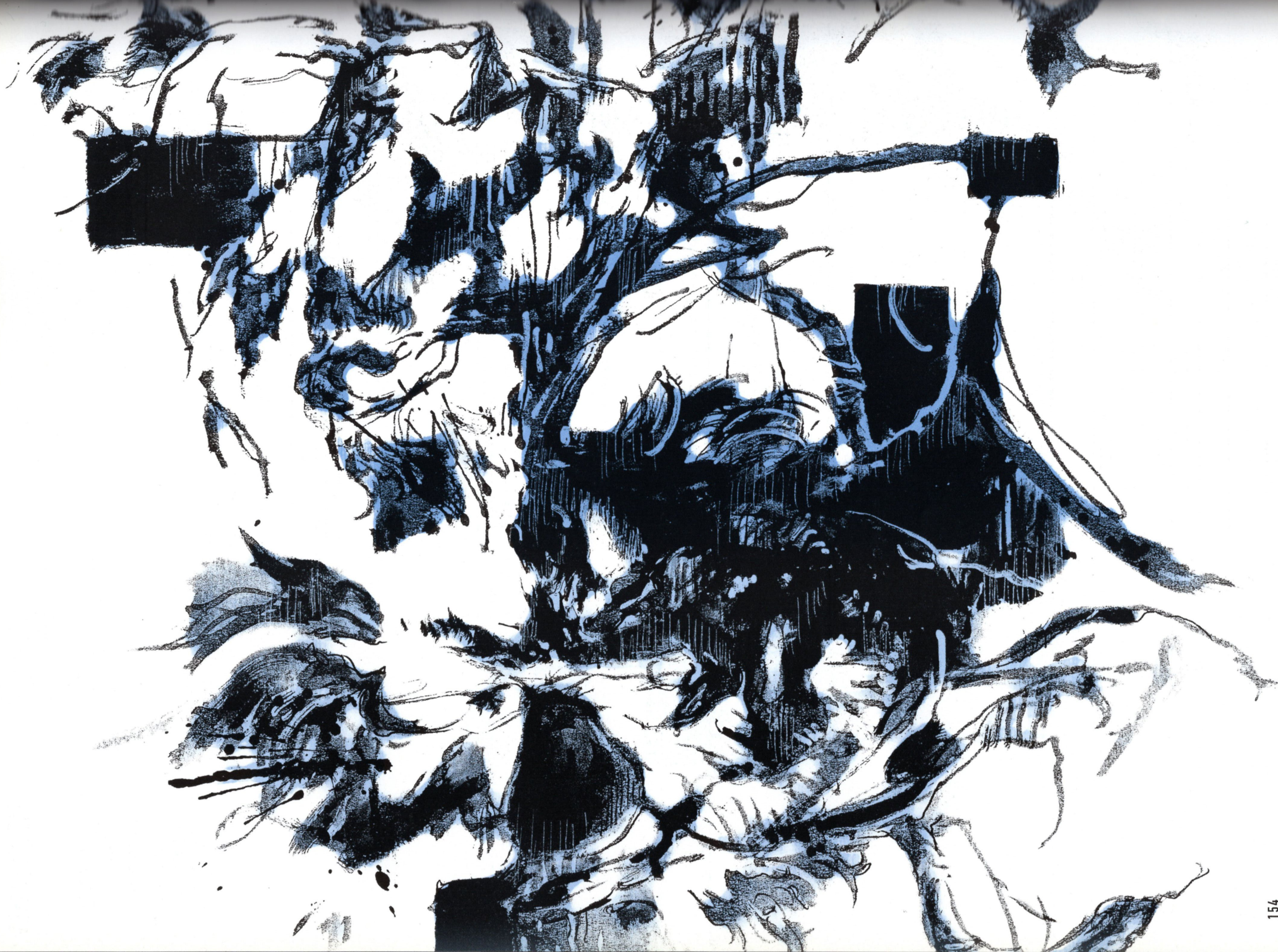
Sali la prima scala che incontri nel vicolo a est della strada principale per raggiungere il tetto. Questo è un ottimo punto per colpire senza essere visto, in quanto oltre ad avere un'eccellente visuale dell'intero campo di battaglia, potrai godere anche di una buona copertura. In alternativa, puoi sistemarti accanto alla scala che porta al punto di cui sopra e tendere un'imboscata agli eventuali cecchini. Un po' più avanti si trova anche un grosso edificio nel quale puoi entrare. È un posto perfetto per colpire di nascosto o cogliere di sorpresa chiunque segua questo percorso. Entra nell'edificio saltando attraverso una delle finestre al piano terra e sali al secondo piano dove troverai altri punti ideali per le tue uccisioni di precisione nella parte frontale. Puoi saltare fuori per raggiungere il tetto da una finestra al terzo piano e calarti verso un altro eccellente punto da dove sparare inosservato dietro un muro. Rimani qui abbastanza a lungo e metterai a segno un sacco di uccisioni.



COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA

PER COMINCIARE
BASI
SUGGERIMENTI
MODALITÀ DI GIOCO
MAPPE

2P



COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA

EXTRA

ATTENZIONE: CONTIENE RIVELAZIONI SULLA TRAMA! **Questo capitolo è pieno di segreti e rivelazioni sulla trama. Ti consigliamo di *consultarlo* solo dopo aver completato *Metal Gear Solid 4* almeno una volta.**

Sequenze interattive

Prima di trattare i segreti più importanti di *MGS4*, faremo un breve riepilogo delle situazioni nelle quali è possibile interagire con le sequenze filmate. Potrebbe tornarti utile nelle partite successive.

SCENE L1

Tutte le volte che è possibile assistere a una sequenza dalla prospettiva di Snake, sullo schermo apparirà l'indicazione di premere L1. Fanno eccezione alcune interazioni "segrete" (in particolare con Naomi nel Laboratorio di Ricerca durante l'Atto 2).

ATTO 1	**Ground Zero**	Snake alza lo sguardo per osservare un Gekko che sta trasportando un cadavere sopra di lui
		Snake è nascosto mentre osserva un Gekko che distrugge la cassa "No Place for Hideo"
	Centro Città	Snake guarda dentro il bidone usato da Johnny come toilette d'emergenza
	Palazzo degli Albori	Johnny punta la sua arma contro Snake senza aver tolto la sicura
		Visualizza la foto
	Mezzaluna Meridiana	Screaming Mantis
	Parco del Millennio	Liquid sul balcone
ATTO 2	**Centrale Elettrica**	Reparto BB
	Laboratorio di Ricerca	Snake si muove furtivamente fuori dal laboratorio
		Snake crede di aver visto qualcosa (è Laughing Octopus)
		Snake raccoglie una sigaretta e guarda Naomi (l'indicatore della psiche aumenta)
		Quando Naomi si siede sul letto accanto a Snake e cerca di raccogliere la sigaretta (sequenza segreta; non appare alcuna indicazione sullo schermo; ripristina l'indicatore della psiche)
		Quando Naomi si inginocchia di fronte a Snake e gli dice "C'è una cosa che devo dirti" (sequenza segreta; non appare alcuna indicazione sullo schermo; ripristina l'indicatore della psiche)
		Naomi rimane scioccata dal corpo invecchiato di Snake
		Snake è nello scanner CT
ATTO 3	**Cortile della Chiesa (dopo il Settore Nord della Periferia)**	Un membro della resistenza punta l'arma contro Snake
		Subito dopo la scena in cui devi premere L1 accanto al furgone (sequenza segreta; non appare alcuna indicazione sullo schermo)
		Motocicletta Triumph
	Echo's Beacon	Snake guarda il posteriore di Raging Beauty
	Fiume Volta (al termine dell'Atto 3)	Snake gira lentamente l'angolo con un'arma in pugno
ATTO 5	**Missouri (Informazioni sulla missione)**	La vista di Snake è sfocata dopo aver usato la siringa
	Sala di Comando	Dopo che Psycho Mantis se ne va (sequenza segreta; immagine di The Sorrow di *MGS3*)
	Hangar dei Missili	Snake sta per svenire

FLASHBACK

Ricevi un numero maggiore di Punti Drebin bonus al termine di ogni Atto a seconda del numero di flashback a cui assisti. Quando appare l'indicazione di premere ⊗, premi il tasto rapidamente per scorrere più schermate possibili prima che l'interattività finisca.

ATTO 1	**Ground Zero**	Snake fa il saluto militare
		FOXDIE
		Naomi
		Liquid
	Zona Rossa	Metal Gear REX
	Palazzo degli Albori	Armi puntate contro Johnny nel passato;
		Meryl in *MGS1*
		Johnny usa un fusto di benzina come latrina
ATTO 2	**Nomad (Informazioni sulla missione)**	Solidus e i Patriots
		Vamp
	Centrale Elettrica	Sniper Wolf, Vulcan Raven, Psycho Mantis e Decoy Octopus
		I Patriots
	Laboratorio di Ricerca	Naomi a Shadow Moses (*MGS1*)
		Il presidente della ArmsTech, Liquid
		Drebin
	Sentiero Montano	Naomi
	Piazza del Mercato	Little Gray
ATTO 3	**Nomad (Informazioni sulla missione)**	Olga (la madre di Sunny)
		Emma Emmerich
	Cortile della Chiesa (dopo il Settore Nord della Periferia)	Big Mama
	Echo's Beacon	Snake giovane e Liquid
		Big Boss
ATTO 4	**Eliporto**	Durante la sequenza "segreta" della telecamera di sorveglianza
	Deposito Testate Nucleari S2	Otacon in *MGS1*
		Tradimento passato di Naomi
		Vecchio hangar sotterraneo del Metal Gear REX
		Schede d'accessi in *MGS1*
	Campo di Neve e Torre Comunicazioni	Sniper Wolf
	Galleria dei Rifornimenti Sotterranea	Metal Gear REX
	Area Portuale	Durante il flashback sulla conversazione fra Rose e Raiden in *MGS2* (flashback segreto; non appare alcuna indicazione sullo schermo)
ATTO 5	**Missouri (Informazioni sulla missione)**	Naomi
		Emma/Sunny
	Sala di Comando	Psycho Mantis vola dopo la battaglia con Screaming Mantis (flashback segreto; non appare alcuna indicazione sullo schermo)
		Memory Card/PlayStation 1
		Funzione di vibrazione del controller DualShock
		Chiamata via codec in *MGS1*
		"Lo spirito del guerriero"
	Hangar dei missili	Johnny

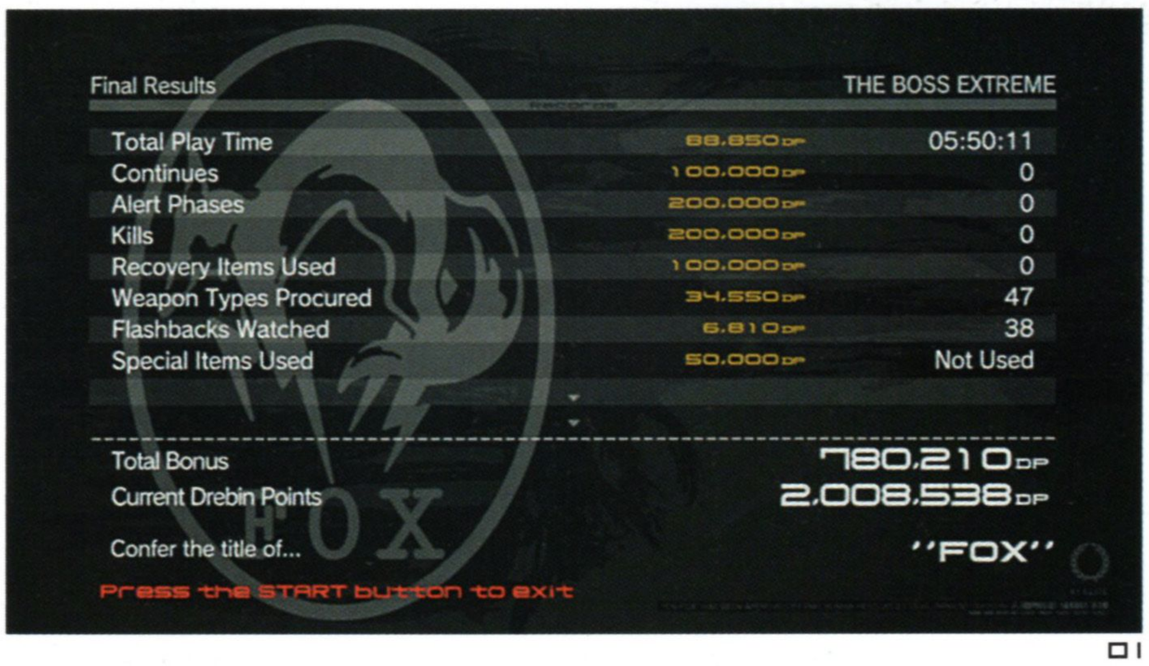
COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA
SEQUENZE INTERATTIVE
EMBLEMI
EQUIPAGGIAMENTO SPECIALE
SEGRETI
RIASSUNTO
INTERPRETAZIONE
BIOGRAFIE

Emblemi

Ogni volta che termini *MGS4*, riceverai uno o più "emblemi", a seconda della tua prestazione. Quello di maggior "valore" sarà anche il tuo titolo post-partita (Fig. 1). Più è importante, meglio ti sei comportato.

Nelle pagine seguenti ti sveleremo nel dettaglio tutti i 40 emblemi. Alcuni sono bizzarri, altri incredibilmente difficili da ottenere, altri ancora potrebbero lasciarti un po' deluso. Non scoraggiarti se la tua valutazione iniziale è tutt'altro che stellare - *MGS4* è un gioco che richiede tempo per svelarne tutti i segreti e la prima partita ti servirà fondamentalmente come allenamento per le successive.

Nota: la pistola da competizione, la giacca e i gilet tattici sono le ricompense standard sbloccate la prima volta che termini il gioco, dunque non ne parleremo nelle sezioni "Bonus di completamento speciale".



1

ELENCO EMBLEMI

1.

BIG BOSS	
TIPO	Elite
DIFFICOLTÀ	10/10
REQUISITI	
Numero di fasi d'allerta	0
Numero di uccisioni	0
Continua utilizzati	0
Tempo di gioco	< 5:00
Razioni, Regain®, tagliolini utilizzati	0
Non usare la mimetica ottica o la bandana.	
Livello Big Boss Estremo.	

Nota: questo è il riconoscimento più ambito e verrà assegnato solo ai giocatori più esperti. Giocare una partita "perfetta" al livello segreto Big Boss Estremo è estremamente difficile, soprattutto per lo stretto limite di tempo imposto. Consulta pagina 170 di questo capitolo per trovare una serie di consigli e informazioni utili su come superare questa sfida.

Bonus di completamento speciali: Patriot, mimetizzazione facciale di Big Boss, brano Big Boss per l'iPod®.

2.

FOX HOUND	
TIPO	Elite
DIFFICOLTÀ	9/10
REQUISITI	
Numero di fasi d'allerta	< 3
Numero di uccisioni	0
Continua utilizzati	0
Tempo di gioco	< 5:30
Razioni, Regain®, tagliolini utilizzati	0
Non usare la mimetica ottica o la bandana.	
Difficile Big Boss o superiore.	

Nota: un obiettivo ambizioso anche per i giocatori più esperti. Ottenere l'emblema Fox Hound rappresenta l'addestramento perfetto per coloro che vogliono puntare a quello Big Boss. Il limite di tempo leggermente superiore è una vera manna, ma è fondamentale conoscere il modo migliore per battere le Bestie senza particolari affanni.

Bonus di completamento speciale: Thor .45-70

3.

FOX	
TIPO	Elite
DIFFICOLTÀ	8/10
REQUISITI	
Numero di fasi d'allerta	< 5
Numero di uccisioni	0
Continua utilizzati	0
Tempo di gioco	< 6:00
Razioni, Regain®, tagliolini utilizzati	0
Non usare la mimetica ottica o la bandana.	
Normale Solid o superiore.	

Nota: se sei intenzionato a sbloccare ogni emblema e bonus, questo è un buon punto di partenza per una seconda partita. Anche se è concesso innescare qualche fase d'allerta, sarebbe meglio evitarle del tutto. Anche seguendo il percorso più semplice attraverso la Periferia nell'Atto 3, i requisiti di tempo da rispettare rimangono comunque stretti, ma alla tua portata se conosci la strada.

Bonus di completamento speciale: Desert Eagle (a canna lunga)

4.

HOUND (SEGUGIO)

TIPO	Elite
DIFFICOLTÀ	7/10

REQUISITI	
Numero di fasi d'allerta	< 10
Numero di uccisioni	0
Continua utilizzati	0
Tempo di gioco	< 6:30
Razioni, Regain®, tagliolini utilizzati	0

Non usare la mimetica ottica o la bandana.

Normale Naked o superiore.

Nota: l'emblema Hound verrà sbloccato automaticamente ottenendo l'emblema Fox (o quelli superiori a esso). Tuttavia, il livello di difficoltà inferiore rende questa sfida molto più accessibile se non hai ancora abbastanza dimestichezza per puntare agli emblemi più in alto.

Bonus di completamento speciale: pistola tipo 17

5.

MANTIS (MANTIDE)

TIPO	Elite
DIFFICOLTÀ	7/10

REQUISITI	
Numero di fasi d'allerta	0
Continua utilizzati	0
Tempo di gioco	< 5:00
Razioni, Regain®, tagliolini utilizzati	0

Nota: un emblema davvero difficile da ottenere e che non vale la candela, vista l'assenza di ricompense aggiuntive. Se riesci a battere il limite di tempo imposto, lo riceverai automaticamente sbloccando l'emblema Hound o uno superiore.

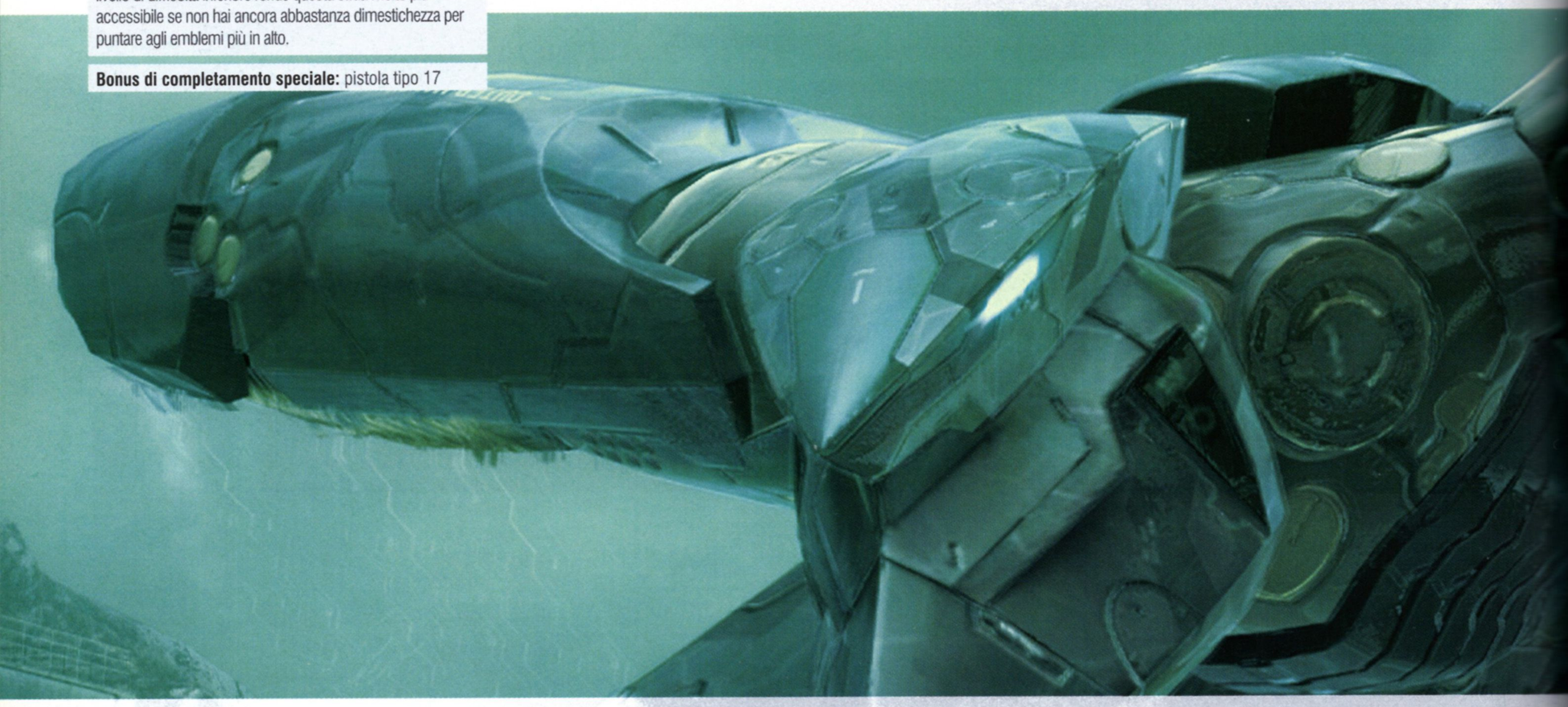
6.

WOLF (LUPO)

TIPO	Elite
DIFFICOLTÀ	5/10

REQUISITI	
Continua utilizzati	0
Razioni, Regain®, tagliolini utilizzati	0

Nota: questo emblema rappresenta un obiettivo molto abbordabile ai livelli di difficoltà inferiori. Anche stavolta però, meglio puntare più in alto e riceverlo sbloccando l'emblema Hound, o uno superiore. Data l'assenza di un limite di tempo, questa è la migliore valutazione a cui un giocatore può aspirare terminando il gioco per la prima volta, anche se è molto difficile raggiungerla.



7.

RAVEN (CORVO)

TIPO	Elite
DIFFICOLTÀ	4/10

REQUISITI	
Tempo di gioco	< 5:00

Nota: questo è l'emblema Elite più facile da ottenere. A livello Facile Liquid, i giocatori esperti con una buona conoscenza delle mappe saranno praticamente in grado di correre verso le uscite di molte zone. Le Bestie e la sequenza di infiltrazione della Periferia ti rallenteranno un po', ma non dovrebbero crearti problemi se le hai già affrontate a livelli di difficoltà superiori.

8.

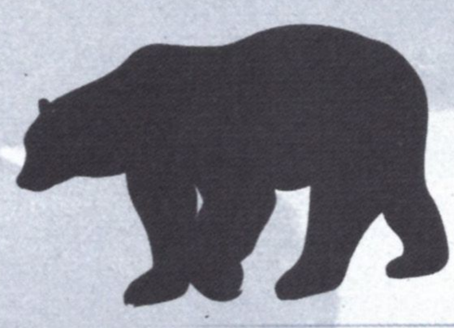
OCTOPUS (PIOVRA)

TIPO	Elite
DIFFICOLTÀ	6/10

REQUISITI
Completa *MGS4* senza innescare alcuna fase di allerta.

Nota: il più semplice degli emblemi Elite, ma nonostante tutto resta comunque un obiettivo eccellente da raggiungere. Ovviamente è più facile ottenerlo ai livelli di difficoltà inferiori, ma ricorda che dovrai ugualmente salvare con una certa regolarità: basta causare una sola fase di allerta per rovinare tutto.

Bonus di completamento speciale: Mimetica ottica



9.

BEAR (ORSO)

TIPO	Unico
DIFFICOLTÀ	5/10 (1/10 con la mimetica ottica)

REQUISITI
Sconfiggi almeno 100 nemici con prese CQC per soffocare.

Nota: questo emblema è difficile da ottenere da solo (anche se diventa una sciocchezza potendo contare sulla mimetica ottica). Alcuni giocatori potrebbero tentare di sbloccarlo insieme all'emblema Assassin.

10.

EAGLE (AQUILA)

TIPO	Unico
DIFFICOLTÀ	3/10

REQUISITI

Metti a segno almeno 150 colpi alla testa.

Nota: una buona valutazione per coloro che alle parole preferiscono *le armi*.

11.

ASSASSIN (ASSASSINO)

TIPO	Unico
DIFFICOLTÀ	5/10 (1/10 con la mimetica ottica)

REQUISITI

Nemici uccisi o storditi con il coltello ≥ 50

Numero di prese CQC ≥ 50

Fasi di allerta innescate ≤ 25

Nota: sconfiggere 50 avversari con prese CQC e finirli con il coltello, innescando un massimo di 25 fasi di allerta durante tutta la partita è un'impresa davvero ardua. Dovrai raggiungere il totale specificato entro la fine della sequenza in cui seguì il membro della resistenza nell'Atto 3, dal momento che dopo ci sono poche opportunità per utilizzare le mosse CQC. La soluzione più semplice, ovviamente, è sbloccare prima il gadget mimetica ottica...

Bonus di completamento speciale: travestimento da Altair

12.

PIGEON (COLOMBA)

TIPO	Unico
DIFFICOLTÀ	5/10

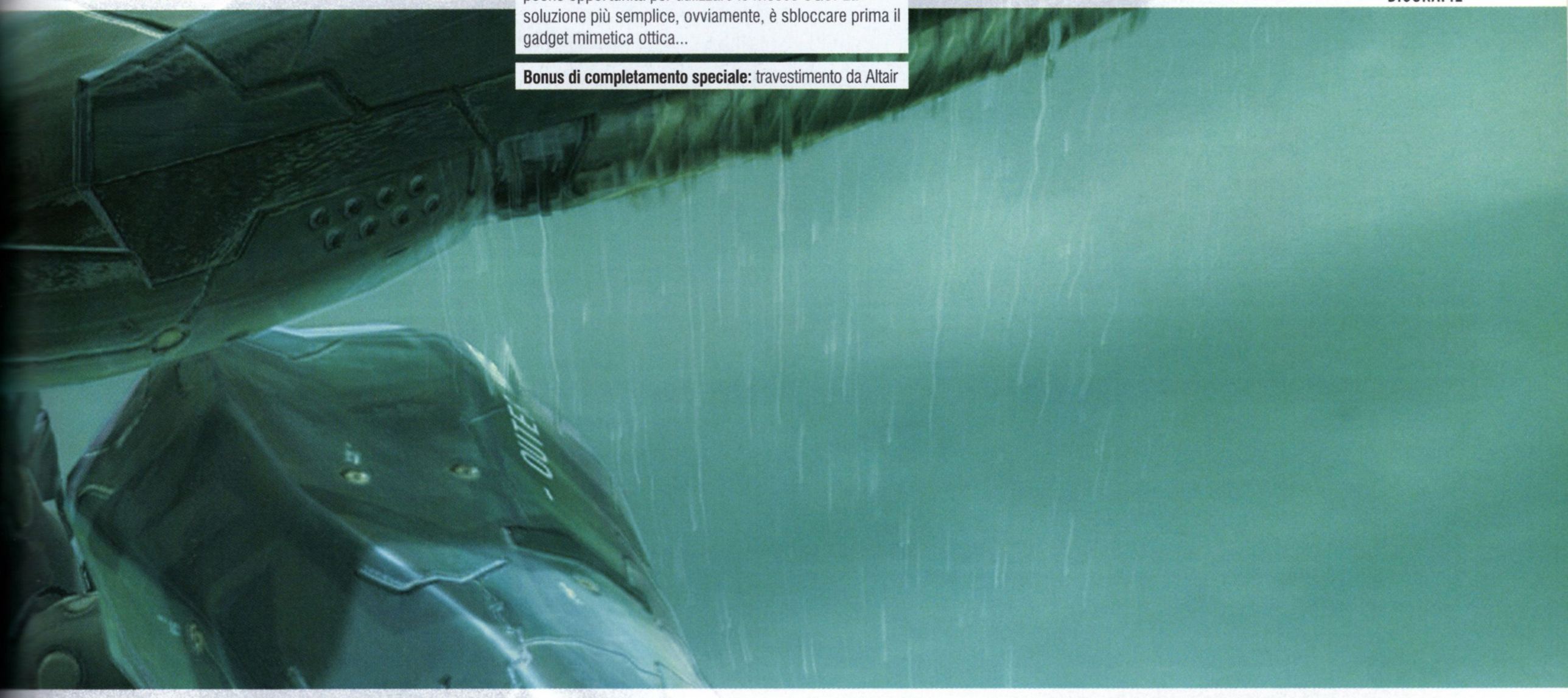
REQUISITI

Numero di uccisioni	0

Nota: per conquistare questo emblema, termina il gioco senza uccidere alcun soldato e sconfiggi ogni Bella con munizioni non letali o con le granate stordenti. Abbattere i Gekko (entrambe le varietà) e gli Slider non conta ai fini delle uccisioni totali. Questo obiettivo è in realtà più semplice di quanto sembri. Armato di Mk. 2, Mosin-Nagant e di un fucile a canna liscia con munizioni aeree non c'è sfida che tu non possa superare.

Bonus di completamento speciale: bandana

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
▶ EXTRA
SEQUENZE INTERATTIVE
▶ EMBLEMI
EQUIPAGGIAMENTO SPECIALE
SEGRETI
RIASSUNTO
INTERPRETAZIONE
BIOGRAFIE



13.

BLUE BIRD (UCCELLO AZZURRO)

TIPO	Unico
DIFFICOLTÀ	3/10

REQUISITI

Numero di oggetti dati ai miliziani/ribelli ≥ 50

Nota: puoi consegnare oggetti curativi ai soldati della milizia e ai ribelli negli Atti 1 e 2. Per farlo, basta preparare quello giusto nel menu Oggetti, avvicinarti a un miliziano o a un ribelle e premere Ⓐ quando appare l'indicazione sullo schermo. Ripeti questa procedura altre 49 volte e l'emblema sarà tuo. È molto più facile da ottenere ai livelli di difficoltà inferiori, dal momento che Snake è in grado di raccogliere e portare molti più oggetti curativi. Già che ci sei, sarebbe una buona idea puntare anche all'emblema Hawk.

14.

HAWK (FALCO)

TIPO	Unico
DIFFICOLTÀ	3/10

REQUISITI

Elogi ricevuti dai miliziani ≥ 25

Nota: questo è uno degli emblemi Unici più curiosi. Come avrai probabilmente notato, i miliziani e i ribelli elogeranno Snake se lo ritengono un loro alleato (rispettivamente durante l'Atto 1 e l'Atto 2). Il modo migliore per guadagnarsi la loro fiducia è aiutarli a vincere le battaglie, eliminando i soldati CMP ogni volta che li vedi combattere contro le forze locali. Quando le loro piastrine sono di colore blu, i miliziani e i soldati ribelli celebreranno le imprese di Snake tutte le volte che lo incontrano. A quel punto non ti resta che correre in giro per cercare la loro adulazione. Se riesci a distruggere i due Stryker e a spazzare via la fanteria CMP nella Zona Rossa (Atto1, consulta pagina 34), la zona Covo dei Miliziani seguente diventerà una sorta di QG del fan club di Snake.

15.

LITTLE GRAY

TIPO	Unico
DIFFICOLTÀ	6/10 (10/10 se non usi le password nel menu Extra)

REQUISITI

Ottieni 69 tipi di armi uniche (esclusa la 1911), o 70 (inclusa la 1911).

Nota: l'unico modo per ottenere questo emblema è mettere le mani su tutte le armi presenti in *MGS4*. Ciò risulta molto più semplice inserendo i codici nel menu Extra (consulta pagina 180) per ottenere le armi che vengono sbloccate solo dopo aver ricevuto gli emblemi Big Boss, Fox Hound, Fox e Hound.

16.

ANT (FORMICA)

TIPO	Unico
DIFFICOLTÀ	6/10 (2/10 con la mimetica ottica)

REQUISITI

Perquisisci almeno 50 soldati dopo avergli intimato "mani in alto"

Nota: questo obiettivo richiede parecchia pianificazione anticipata, dal momento che seguire 50 soldati individualmente (vanno bene anche i miliziani, i ribelli e i membri della resistenza) per intimargli di alzare le mani non è semplice. Per riuscirci devi conoscere la posizione e i tragitti di pattuglia dei soldati. È molto più semplice ottenere questo emblema una volta sbloccata la mimetica ottica.

17.

GIBBON (GIBBONE)

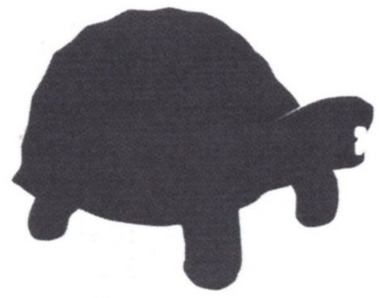
TIPO	Unico
DIFFICOLTÀ	5/10 (2/10 con la mimetica ottica)

REQUISITI

Intima "mani in alto" ad almeno 50 soldati.

Nota: riceverai automaticamente questo emblema soddisfacendo i requisiti per l'emblema Ant.

18.



TORTOISE (TARTARUGA)

TIPO	Unico
DIFFICOLTÀ	3/10

REQUISITI

Trascorri oltre un'ora nascosto all'interno del bidone o della scatola di cartone.

Nota: chi l'ha detto che un eroe che soffre di agorafobia non possa salvare il mondo? Ci vuole solo un po' più di tempo e un equipaggiamento specializzato.

19.

RABBIT (CONIGLIO)

TIPO	Unico
DIFFICOLTÀ	1/10

REQUISITI

Sfoglia almeno 100 volte le pagine di Playboy o della Rivista Emozioni.

Nota: una ricompensa per i *veri* intenditori di pubblicazioni specializzate.

20.

BEE (APE)

TIPO	Unico
DIFFICOLTÀ	4/10

REQUISITI

Scansiona i soldati CMP con lo scansionatore o iniettali con la siringa almeno 50 volte.

Nota: questo emblema risulta difficilmente sbloccabile alla prima partita, dato che, una volta ottenuta la siringa, ci sono poche occasioni per catturare dei soldati da soli. Visti i requisiti elevati, meglio dedicargli una partita apposta.

21.

GECKO (GECO)

TIPO	Unico
DIFFICOLTÀ	2/10

REQUISITI

Trascorri almeno un'ora attaccato a un muro.

Nota: dato che strisciare è la migliore tecnica di infiltrazione, le probabilità che i giocatori trascorrano oltre due ore e mezza addossati ai muri è estremamente ridotta. Tuttavia, come tanti altri emblemi di tipo Unico, è facile da ottenere una volta che sai come fare.

22.

SCARAB (SCARABEO)

TIPO	Unico
DIFFICOLTÀ	1/10

REQUISITI

Esegui oltre 100 capriole.

Nota: 100 capriole in avanti sono tante, ma una volta che lo sai non è un obiettivo così difficile da raggiungere.

23.

FROG (RANA)

TIPO	Unico
DIFFICOLTÀ	1/10

REQUISITI

Rotola o salta di lato almeno 200 volte.

Nota: trovati un punto sicuro ed esegui delle schivate laterali (tieni premuto L1, quindi premi ⊗ e ← a sinistra o a destra) fino a raggiungere il totale specificato. Puoi anche rotolare da un fianco all'altro in posizione sdraiata.

24.

INCH WORM (VERME)

TIPO	Unico
DIFFICOLTÀ	2/10

REQUISITI

Striscia per almeno un'ora.

Nota: strisciare per oltre un'ora può sembrare un'eternità, ma è molto probabile riuscirci già alla prima partita adottando un approccio puramente "furtivo" per ottenere il gadget segreto mimetica ottica.

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA
SEQUENZE INTERATTIVE
EMBLEMI
EQUIPAGGIAMENTO SPECIALE
SEGRETI
RIASSUNTO
INTERPRETAZIONE
BIOGRAFIE

25.

LOBSTER (ARAGOSTA)

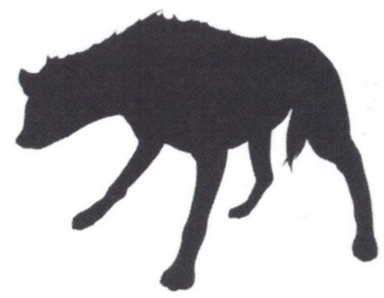
TIPO	Unico
DIFFICOLTÀ	3/10

REQUISITI

Resta accovacciato per almeno due ore e mezza.

Nota: è molto più improbabile sbloccare questo emblema rispetto all'emblema Inch Worm durante una partita normale. Per riuscirci, conviene lasciare il gioco acceso con Snake accovacciato in un punto sicuro mentre ti occupi d'altro.

26.



HYENA (IENA)

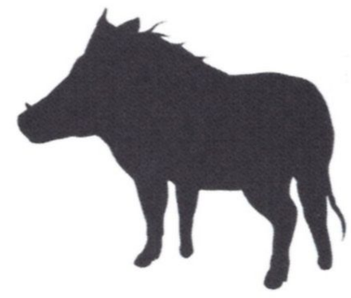
TIPO	Unico
DIFFICOLTÀ	1/10

REQUISITI

Raccogli almeno 400 armi/oggetti.

Nota: si tratta di un emblema semplice da ottenere, anche giocando una partita puramente furtiva: basta infatti trovare un buon nascondiglio ogni volta che incontri un combattimento fra le forze CMP e i dissidenti locali nei primi due Atti e poi inviare il Metal Gear Mk. II per raccogliere gli oggetti lasciati sul campo.

27.



HOG (CINGHIALE)

TIPO	Unico
DIFFICOLTÀ	3/10

REQUISITI

Entra in euforia da combattimento almeno 10 volte.

Nota: questo riconoscimento è abbastanza difficile da ottenere, a meno che tu non punti a raggiungerlo di proposito. Per entrare in euforia da combattimento dovrai sparare con un'arma oltre 100 volte durante una fase di allerta completa. La zona Struttura di Reclusione nell'Atto 2, con i suoi soldati che si rigenerano all'infinito, è un buon terreno di caccia.

28.

PIG (MAIALE)

TIPO	Unico
DIFFICOLTÀ	2/10

REQUISITI

Usa almeno 40 razioni, tagliolini o Regain®.

Nota: per sbloccare questo riconoscimento in maniera "artificiale" gioca a un livello di difficoltà inferiore. Dopo aver accumulato una scorta completa di oggetti curativi, equipaggiane uno come oggetto predefinito, inizia un combattimento e lascia che Snake assorba i danni. Quando una scorta si esaurisce, seleziona un altro oggetto. Poco prima di rimanere a secco, avanza alla zona successiva e comincia a raccogliere altre provviste.

29.

COW (MUCCA)

TIPO	Unico
DIFFICOLTÀ	1/10

REQUISITI

Numero di fasi d'allerta	> 100

Nota: furtivo (*"fur'tivo"*; aggettivo: "Passare inosservati muovendosi con attenzione").

30.

CROCODILE (COCCODRILLO)

TIPO	Unico
DIFFICOLTÀ	2/10

REQUISITI

Numero di uccisioni	≥ 400

Nota: questo emblema è dedicato a tutti coloro che non si fanno scrupoli pur di raggiungere un bene superiore (in questo caso, salvare il mondo). Non staremo certo qui a discutere con uno che ha abbattuto interi reggimenti da solo, ma forse *potresti* prendere in considerazione l'idea di moderare la forza bruta se vuoi sbloccare gli emblemi Elite.

31.

GIANT PANDA (PANDA GIGANTE)

TIPO	Unico
DIFFICOLTÀ	1/10

REQUISITI

Tempo di gioco	≥ 30:00

Nota: un premio per coloro che se la prendono davvero comoda per completare *MGS4* o, più probabilmente, per quelle persone che lasciano la PS3 accesa con il gioco inserito per lunghi periodi mentre si occupano d'altro.

32.

SCORPION (SCORPIONE)

TIPO	Comune
DIFFICOLTÀ	3/10

REQUISITI

Numero di fasi d'allerta	≤ 75
Numero di uccisioni	≤ 250
Continua utilizzati	≤ 25

Nota: la ricompensa più probabile per coloro che *solitamente prediligono l'uso di armi non letali o evitano* potenziali nemici, e di gran lunga l'emblema più prestigioso fra quelli "Comuni".

33.

TARANTULA (TARANTOLA)

TIPO	Comune
DIFFICOLTÀ	2/10

REQUISITI

Numero di fasi d'allerta	≤ 75
Numero di uccisioni	> 250
Continua utilizzati	≤ 25

Nota: l'emblema "silenzioso ma letale", assegnato ai *giocatori che di solito rimangono nascosti ma uccidono* senza pietà tutti i soldati che rappresentano una possibile minaccia. Se questo è stato il tuo titolo finale, probabilmente riuscirai a disputare una partita senza uccisioni e fasi di allerta se riesci a domare il tuo istinto omicida la prossima volta.

34.

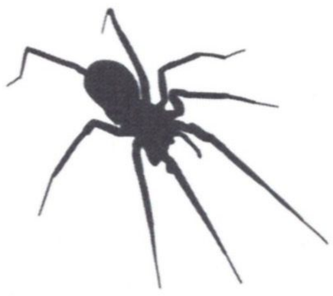
CENTIPEDE (CENTOPIEDI)

TIPO	Comune
DIFFICOLTÀ	1/10

REQUISITI	
Numero di fasi d'allerta	≤ 75
Numero di uccisioni	≤ 250
Continua utilizzati	> 25

Nota: dedicato ai giocatori che hanno provato ad agire furtivamente, ma che hanno fatto spesso una brutta fine una volta scoperti.

Bonus di completamento speciale: malgrado l'assenza di ricompense specifiche per questa valutazione, riceverai la mimetizzazione da cadavere nel caso in cui tu abbia scelto di continuare più di 41 volte.



35.

SPIDER (RAGNO)

TIPO	Comune
DIFFICOLTÀ	1/10

REQUISITI	
Numero di fasi d'allerta	≤ 75
Numero di uccisioni	> 250
Continua utilizzati	> 25

Nota: simile all'emblema Tarantula, ma con una differenza enorme: i tuoi nemici potevano ucciderti molto più facilmente una volta scoperto.

Bonus di completamento speciale: malgrado l'assenza di ricompense specifiche per questa valutazione, riceverai la mimetizzazione da cadavere nel caso in cui tu abbia scelto di continuare più di 41 volte.

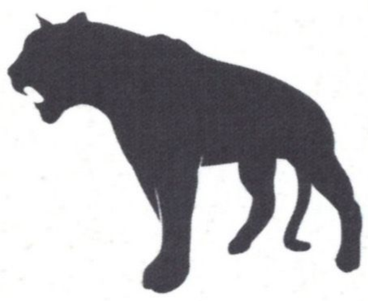
36.

JAGUAR (GIAGUARO)

TIPO	Comune
DIFFICOLTÀ	2/10

REQUISITI	
Numero di fasi d'allerta	> 75
Numero di uccisioni	≤ 250
Continua utilizzati	≤ 25

Nota: un emblema dedicato a quei giocatori che non hanno ceduto alla tentazione di fuggire armi in pugno durante le numerose fasi di allerta innescate con la loro goffaggine.



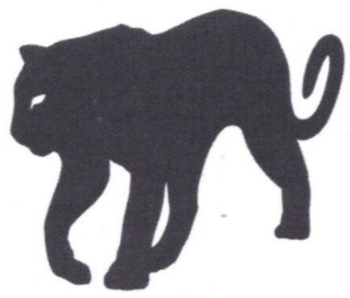
37.

PANTHER (PANTERA)

TIPO	Comune
DIFFICOLTÀ	2/10

REQUISITI	
Numero di fasi d'allerta	> 75
Numero di uccisioni	> 250
Continua utilizzati	≤ 25

Nota: non servono i poteri di Psycho Mantis per capire che coloro che ottengono *questo* particolare emblema giocano parecchio con gli FPS.



38.

LEOPARD (LEOPARDO)

TIPO	Comune
DIFFICOLTÀ	2/10

REQUISITI	
Numero di fasi d'allerta	> 75
Numero di uccisioni	≤ 250
Continua utilizzati	> 25

Nota: l'emblema dedicato ai pacifisti più maldestri, o a coloro che scelgono regolarmente di correre verso l'uscita quando vengono (spesso) scoperti. Non è affatto una valutazione terribile, in quanto la riluttanza a lasciarsi coinvolgere in brutali massacri può tornare utile nelle partite successive.

Bonus di completamento speciale: malgrado l'assenza di ricompense specifiche per questa valutazione, riceverai la mimetizzazione da cadavere nel caso in cui tu abbia scelto di continuare più di 41 volte.

39.

PUMA

TIPO	Comune
DIFFICOLTÀ	1/10

REQUISITI	
Numero di fasi d'allerta	> 75
Numero di uccisioni	> 250
Continua utilizzati	> 25

Nota: nonostante porti il nome di un felino che solitamente evita il contatto con gli uomini, questo emblema è rivolto in particolare a quei giocatori che cercano di affrontare *MGS4* come uno sparatutto puro durante la loro prima partita, e, come conseguenza, non ottengono molti risultati.

Bonus di completamento speciale: malgrado l'assenza di ricompense specifiche per questa valutazione, riceverai la mimetizzazione da cadavere nel caso in cui tu abbia scelto di continuare più di 41 volte.

40.

CHICKEN (POLLO)

TIPO	Scherzo
DIFFICOLTÀ	2/10

REQUISITI	
Numero di fasi d'allerta	≥ 150
Numero di uccisioni	≥ 500
Continua utilizzati	≥ 50
Tempo di gioco	≥ 35:00
Oggetti curativi utilizzati	≥ 50

Nota: anche se l'emblema Chicken è il peggiore fra tutti quelli presenti, in realtà bisogna impegnarsi parecchio per ottenerlo (in effetti, la sua giusta collocazione per quanto riguarda il tuo "titolo" al termine del gioco, sarebbe fra la ventesima (Bee) e la ventunesima (Gecko) posizione. Come ulteriore ricompensa per i tuoi sforzi prolungati, riceverai anche un paio di emblemi Unici.

Bonus di completamento speciale: pur non essendo legato direttamente alla valutazione, l'emblema Chicken ti permette di ottenere la mimetizzazione da cadavere.

ITINERARIO EMBLEMI

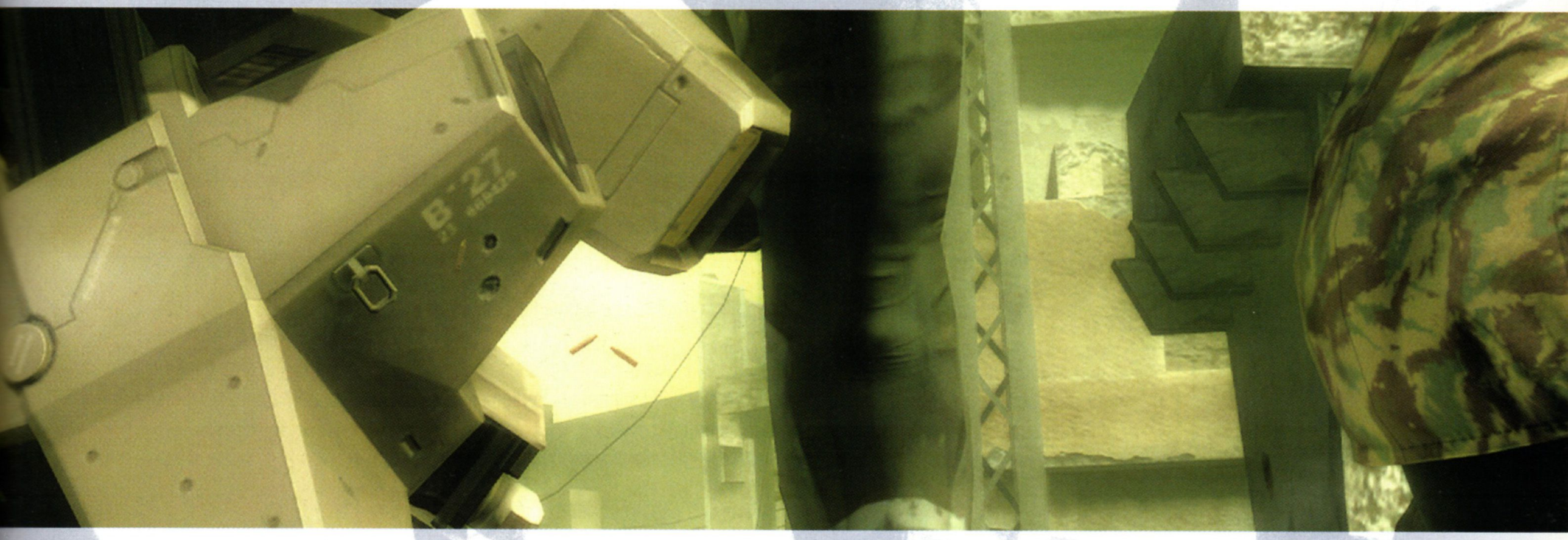
Ottenendo tutti e 40 gli emblemi riceverai un piccolo bonus: lo splendido brano Snake Eater per l'iPod®. Dato che puoi sbloccare più emblemi in una sola partita, abbiamo pensato di preparare il seguente "itinerario di gioco". Naturalmente puoi sbloccare ciascuna ricompensa nell'ordine che preferisci. Tuttavia, la progressione logica suggerita qui ti aiuterà a ridurre il numero potenziale di singole sessioni di gioco.

Il percorso "Difficile Big Boss"

Emblemi sbloccati: Fox Hound, Fox, Hound, Wolf, Octopus, Pigeon, Scorpion

Requisiti: numero di fasi d'allerta < 3; numero di uccisioni = 0; continua utilizzati = 0; tempo di gioco < 5:30; razioni, Regain®, tagliolini utilizzati = 0; non usare la mimetica ottica o la bandana; livello Difficile Big Boss o superiore.

Nota: dato che per prendere l'emblema Big Boss dovrai affinare le tue abilità e (idealmente) ottenere certi oggetti, questo percorso rappresenta un addestramento eccellente, nonché una seconda partita accessibile per i veterani di *Metal Gear Solid*. Anche se il livello Big Boss Estremo è molto più impegnativo di quello Difficile Big Boss, sarai in grado di perfezionare molte delle tecniche che ti permetteranno di completare il gioco al livello massimo. Inoltre, potrai sbloccare o ottenere gli strumenti che ti aiuteranno nella prossima partita, incluse le munizioni emotive e la pistola solare. Per maggiori informazioni, consulta pagina 164.



Il percorso "Definitivo"

Emblemi sbloccati: Big Boss, Mantis, Raven, Little Gray

Requisiti: numero di fasi d'allerta = 0; numero di uccisioni = 0; continua utilizzati = 0; tempo di gioco < 5:00; razioni, Regain®, tagliolini utilizzati = 0; non usare la mimetica ottica o la bandana; livello Big Boss Estremo; acquista tutte le armi nel Negozio di Drebin prima di terminare la partita.

Nota: puoi trovare una guida completa per terminare il gioco a livello Big Boss Estremo a pagina 170; la nostra guida principale presenta inoltre numerosi suggerimenti e informazioni utili. Se hai particolare fiducia nelle tue abilità, puoi giocare direttamente a livello Big Boss Estremo, saltando il percorso Difficile Big Boss suggerito da noi. Tuttavia, senza un adeguato allenamento, le probabilità di fallire a causa dei ristretti limiti di tempo sono molte...

Il percorso "Super Pollo"

Emblemi sbloccati: Chicken, Puma, Giant Panda, Crocodile, Cow, Pig, Hog, Hyena, Lobster, Inch Worm, Frog, Scarab, Gecko, Bee, Tortoise, Gibbon, Ant, Hawk, Blue Bird, Eagle, Bear

Requisiti: prendi un bel respiro... *si parte*. Numero di fasi d'allerta ≥ 150; numero di uccisioni ≥ 500; continua utilizzati > 50; tempo di gioco > 35:00; oggetti curativi utilizzati ≥ 50; stati di euforia da combattimento ≥ 10; raccogli almeno 400 armi/oggetti; trascorri almeno due ore e mezza accovacciato; trascorri almeno un'ora sdraiato; salta o rotola di lato 200 volte; esegui almeno 100 capriole in avanti; trascorri almeno un'ora attaccato a un muro; scansiona o inietta almeno 50 soldati con lo scansionatore o la siringa; sfoglia le pagine di Playboy o di una Rivista Emozioni almeno 100 volte; resta nascosto nella scatola di cartone o nel bidone per oltre un'ora; Intima "mani in alto" ad almeno 50 soldati; perquisisci almeno 50 soldati; ricevi i complimenti dai miliziani o dai ribelli in almeno 25 occasioni; dai almeno 50 oggetti ai miliziani o ai ribelli; esegui almeno 150 colpi alla testa; sconfiggi 100 nemici con prese CQC per soffocare.

Nota: nessuno ti vieta di sbloccare la maggior parte degli emblemi Unici in una singola sessione, ed è quello che ti consigliamo di fare. Dovrai trascorrere oltre dieci ore a fare dell'altro mentre soddisfi le condizioni necessarie per i premi a tempo e avrai bisogno della mimetica ottica per ottenere con relativa facilità alcuni degli emblemi che richiedono azioni di combattimento. Dato che è difficile controllare come ti stai comportando con certi requisiti, ricordati che puoi apprendere determinate statistiche osservando i messaggi che scorrono durante le sequenze Informazioni sulla missione. Dovrai soddisfare la maggior parte di essi durante gli Atti 1 e 2, ma la Struttura di Reclusione rappresenta, chiaramente, un buon posto per dare la caccia ai soldati CMP.

Il percorso "Assassino"

Emblemi sbloccati: Tarantula, Assassin

Requisiti: numero di nemici uccisi o storditi con il coltello ≥ 50; numero di prese CQC ≥ 50; numero di fasi d'allerta ≤ 25; numero di uccisioni ≥ 250; continua utilizzati ≤ 25.

Nota: Tarantula e Assassin rappresentano una buona combinazione. Attento a non superare il limite di fasi d'allerta indicato sopra: Tarantula ne consente 75, mentre per ottenere l'emblema Assassin non dovrai superarne 25.

Le brutte notizie

Purtroppo, non c'è modo di ottenere gli emblemi rimasti (Centipede, Spider, Jaguar, Panther e Leopard) in una sola partita. Tuttavia, si possono conquistare facilmente a livello Facile Liquid. Devi solo avere molta pazienza. Inoltre, ciò ti permette di provare tutte le armi e i gadget che hai trascurato finora.

Equipaggiamento speciale

DATI SUL COMPLETAMENTO DEL GIOCO

Salvando i tuoi progressi dopo aver terminato *MGS4*, verrà creato un file di "dati sul completamento del gioco" (Fig. 1). Tale file viene sempre nominato "Epilogo: Fine". Per avviare una nuova partita con tutte le armi, le munizioni e gli oggetti, oltre alle ricompense, sbloccati nella precedente, seleziona "Carica partita" e scegli questo file. Accederai a una schermata dove selezionare il livello di difficoltà della nuova partita.

Potrai disporre di tutto l'equipaggiamento e degli oggetti bonus esistenti dopo l'incontro con il Metal Gear Mk. II nella Zona Rossa, all'inizio dell'Atto 1.

01

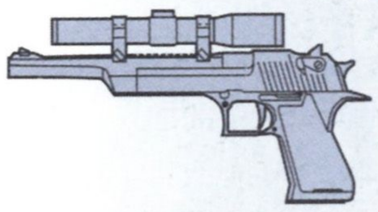
ARMI SEGRETE

1911 CUSTOM

Come sbloccarla: inserisci una password speciale nel menu Extra (consulta pagina 180).

- Pur non avendo alcuna caratteristica speciale, la 1911 Custom è una pistola solida e molto potente. A differenza delle altre armi sbloccabili, puoi aggiungervi un silenziatore opzionale nella schermata Personalizza. È una buona alternativa alla Operator ai livelli di difficoltà superiori, dove i nemici sono più resistenti ai colpi.

DESERT EAGLE (A CANNA LUNGA)



Come sbloccarla: ottieni l'emblema Fox o inserisci una password nel menu Extra (consulta pagina 180).

- La Desert Eagle (a canna lunga) (o "D.E (C.L.)" come appare nei menu di gioco) è un'arma molto potente, visto che un solo colpo al corpo può uccidere un soldato CMP.
- I colpi alla testa si rivelano letali contro i soldati CMP anche a livello Big Boss Estremo.
- La caratteristica principale (nonché la migliore) della Desert Eagle (a canna lunga) è il mirino in dotazione. Le modalità di zoom 3x e 10x la rendono un'arma più efficace sulla media distanza della maggior parte dei fucili di precisione dedicati, con il beneficio aggiunto di poter abbattere il bersaglio con ciascun colpo. Inoltre, se il primo colpo non dovesse sortire gli effetti desiderati, hai la possibilità di rimediare subito con un secondo. Tuttavia, ricordati che la potenza di quest'arma diminuisce notevolmente all'aumentare della distanza.

RIVISTA EMOZIONI

Come sbloccarla: acquistala da Drebin

- Ti chiederai il perché parliamo delle Riviste Emozioni in questo capitolo, visto che possono essere acquistate nel Negozio di Drebin già durante la prima partita. Il motivo è presto spiegato: nelle partite successive, le immagini delle Bestie saranno sostituite con quelle delle Belle (Fig. 2).
- Come forse avrai già notato, queste riviste sviluppano emozioni nei soldati CMP (e anche nei miliziani e nei ribelli) a seconda della Bestia o della Bella mostrate nelle pagine aperte. Tieni premuti L1 e R1, quindi premi rapidamente △ per entrare in modalità FPS, infine premi ◎ per selezionare una pagina prima di rilasciare tutti i tasti per sistemare la rivista a terra. I Soldati Haven si limiteranno a fare il saluto militare di fronte alla rivista. Le Riviste Emozioni, al pari dei Playboy, non hanno alcun effetto durante le fasi di allerta.

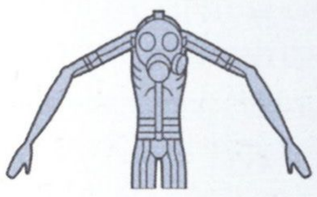
02

MUNIZIONI EMOTIVE

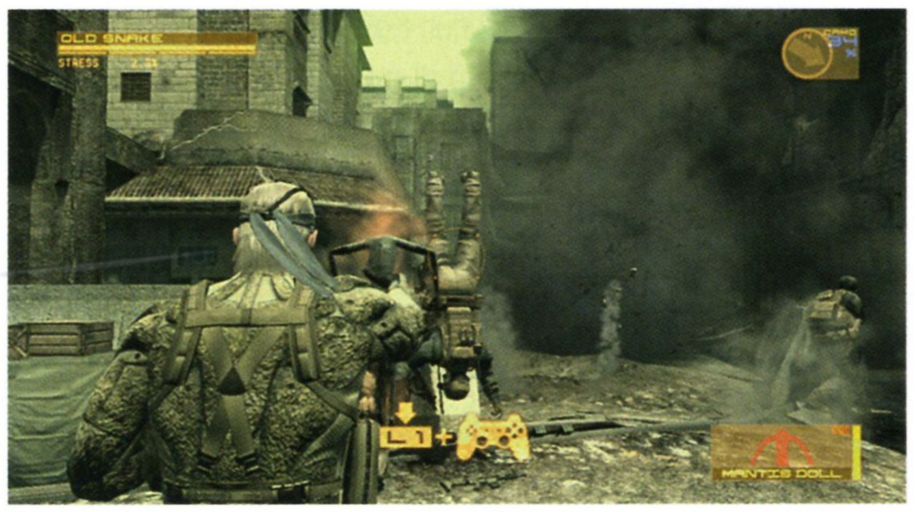
Come sbloccarle: possono essere acquistate nel Negozio di Drebin dalla seconda partita.

- Quando il Negozio di Drebin riapre, dopo aver raggiunto la fine della zona Covo dei Miliziani, è possibile acquistare per la prima volta le munizioni emotive. Queste munizioni uniche vengono sparate con l'Mk. 2 (proiettili calibro .22) e con il Mosin-Nagant (proiettili calibro 7.62mm) e sono presenti in quattro varietà distinte.
- A livello Big Boss Estremo non è possibile acquistare le munizioni emotive da Drebin (vale per qualsiasi tipo di munizioni non letali). Non appaiono nemmeno fra le sue merci.
- Le munizioni emotive hanno un impatto notevole sui soldati CMP (anche su quelli della resistenza, sui miliziani e sui ribelli nei primi tre Atti). Per ottenere un effetto immediato, devi eseguire un colpo alla testa.
- I proiettili risata (gialli) provocano una crisi di riso quasi incontrollabile nei bersagli, i quali potrebbero sparare delle raffiche (spesso a caso) nella direzione di Snake se dovessero avvistarlo.
- I proiettili rabbia (arancione) fanno infuriare i bersagli. Se non riescono a vedere Snake, rimarranno sul posto cercando di tenere a bada le loro emozioni. Sono molto pericolosi anche dopo il primo colpo, perché potrebbero sparare (e lo faranno) se dovessero avvistare Snake.
- I proiettili pianto (blu) provocano una crisi isterica nei bersagli, i quali poseranno le proprie armi e si inginocchieranno prima di lasciarsi andare a un pianto incontrollato.
- I proiettili urlo (verdi) fanno sì che i soldati posino le loro armi e inizino a urlare di dolore. Potrebbero anche tentare di fuggire.
- Terminato l'effetto iniziale con tutti e quattro i tipi di munizioni emotive, la vittima perderà conoscenza.
- Due colpi alla testa con questo tipo di munizioni faranno svenire il bersaglio all'istante.
- Le munizioni emotive mettono fuori gioco i Soldati Haven senza alcun effetto collaterale. Ciò li rende estremamente utili a livello Big Boss Estremo, ma dovrai prepararne (e risparmiarne) una scorta completa in una partita precedente per sfruttarli al meglio.
- Infine, se colpisci una Bestia o una Bella con una munizione emotiva che corrisponde alla sua emozione tipica (ad esempio, i proiettili risata per Laughing Octopus) ridurrai il suo livello di psiche. Tuttavia, la quantità diminuita è inferiore a quella dei proiettili tranquillanti standard. Se vuoi eliminare un bersaglio in maniera non letale, meglio affidarti ai classici dardi anestetici.

BAMBOLA MANTIS



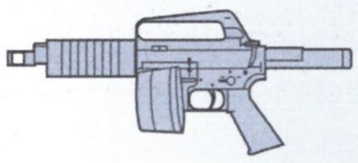
Come sbloccarla: sconfiggi Screaming Mantis nell'Atto 5.



□ 3

- Anche se ricevi la Bambola Mantis durante una partita normale, non ci sono bersagli (oltre, ovviamente, alla Bestia) su cui usarla. A ogni modo, quest'arma viene trasferita alle partite successive quando ne inizi una nuova con il file di dati sul completamento del gioco.
- La Bambola Mantis ti permette di manipolare i corpi degli esseri viventi. Tuttavia, dal momento che Snake non è uno "psicocinetico" esperto, i suoi goffi tentativi di controllare i bersagli si risolvono con la morte di questi ultimi. Mira ai bersagli con L1 e premi R1 per sparare. Quando i proiettili lenti sparati dalla bambola centrano il bersaglio, sullo schermo apparirà un'indicazione. Tieni premuto L1 e inclina il controller avanti e indietro per lanciare la tua sfortunata vittima (Fig. 3).
- Se scuoti un soldato con una sufficiente violenza, di solito lascerà cadere munizioni, granate o un oggetto curativo.

PATRIOT

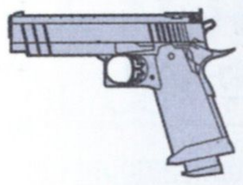


Come sbloccarlo: ottieni l'emblema Big Boss o inserisci una password nel menu Extra (consulta pagina 180).

- Questo è il mitra più letale presente in *MGS4*. La sua valutazione, in termini di potenza, pari a 425 gli permette di superare l'M10, e il suo raggio d'azione effettivo è di gran lunga superiore a quello di qualsiasi altra arma della sua classe.
- Tuttavia, il vero punto di forza del Patriot è che non necessita di essere ricaricato e dispone di munizioni infinite, consentendoti di sparare ininterrottamente.
- Quando Snake usa quest'arma, c'è una probabilità a caso che vengano suonate le note iniziali della canzone Snake Eater.

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA
SEQUENZE INTERATTIVE
EMBLEMI
EQUIPAGGIAMENTO SPECIALE
SEGRETI
RIASSUNTO
INTERPRETAZIONE
BIOGRAFIE

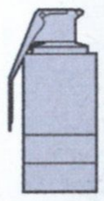
PISTOLA DA COMPETIZIONE



Come sbloccarla: completa *MGS4* una volta.

- Difficile capire, almeno all'inizio, il perché la pistola da competizione venga considerata un bonus, dato il suo scarso potere d'arresto e il raggio d'azione ridotto. In realtà si tratta di una pistola davvero utile, visto che i suoi proiettili possono rimbalzare addosso alle superfici, permettendo di colpire i nemici nascosti al riparo o dietro gli angoli.

GRANATE FUMOGENE
(G, R, B E V)



Come sbloccarle: possono essere acquistate nel Negozio di Drebin dalla seconda partita.

- Queste granate speciali, così come le munizioni emotive, hanno un impatto notevole sui soldati CMP che respirano il loro fumo (Fig. 4). Se intossicati a sufficienza, i bersagli mostreranno un comportamento insolito prima di perdere i sensi.

- Per tua informazione, "G" è la risata, "R" sta per rabbia, "B" pianto e "V" urlo.

- Queste granate non possono essere acquistate giocando al livello di difficoltà segreto Big Boss Estremo.

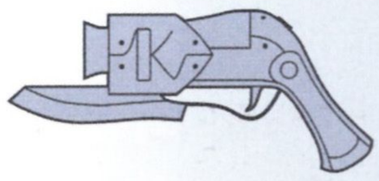
04

PISTOLA SOLARE

Come sbloccarla: colleziona tutte e quattro le bambole della Bestia e la statuetta Frog Soldier.

- I requisiti per ottenere quest'arma insolita sono un po' più complessi rispetto a quelli degli altri oggetti, dunque richiedono un'ulteriore spiegazione. Come rivelato nella guida principale, ci sono cinque "statuette" speciali che puoi collezionare usando armi non letali in altrettante battaglie separate: il combattimento contro i Soldati Haven nel Palazzo degli Albori e tutti e quattro gli scontri con la Bestia. Ad eccezione della Bambola Frog Soldier e della Bambola Crying Wolf, queste vanno collezionate entro la fine della prima fase del combattimento successivo contro la Bestia. Raccoglile tutte e cinque e riceverai la pistola solare al termine dei titoli di coda.

05



- Qualora non riuscissi a raccogliere tutte le statuette durante una partita, ti basterà collezionare le restanti in una successiva. Se non sei sicuro di quali ti servono, consulta la tabella di fronte alla cucina a bordo del Nomad durante le sequenze Informazioni sulla missione, dato che Sunny le annota qui. Dopo aver completato nuovamente il gioco, potrai usare la pistola solare.

- La pistola solare ha due effetti: riduce gli indicatori della psiche quando colpisci i bersagli con dei colpi singoli e fa sì che i soldati, o addirittura i cadaveri, rilascino oggetti che solitamente non possiedono.

- Per ottenere i risultati migliori, tieni premuto L1 per caricare al massimo la pistola solare (Fig. 5). Sparare a un nemico con un colpo completamente carico gli farà perdere i sensi all'istante (altrimenti potrebbero essere necessari diversi colpi non caricati), facendogli rilasciare fino a quattro oggetti. Sparare a un cadavere con un colpo caricato al massimo gli farà rilasciare tutti i potenziali oggetti in una volta sola. Dopo che un soldato, o un cadavere, ha rilasciato tutte le sue ricompense, non ne riceverai altre.

- Ricordati che il livello di carica attuale della pistola solare verrà azzerato se Snake cambia postura o viene colpito da un proiettile. Ciò la rende particolarmente inefficace durante gli scontri più accesi.

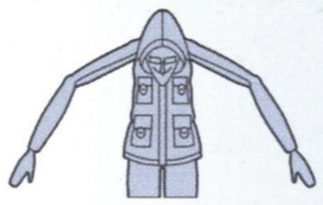
- Utilizzare i colpi caricati è fondamentale, in quanto consumano meno la batteria della pistola solare rispetto alle raffiche. La batteria della pistola solare può essere ricaricata nelle aree all'aperto, esponendosi alla luce diretta e tenendo premuto ◎. La batteria viene ricaricata completamente all'inizio di ogni Atto.

- Nonostante il rumore e l'evidente disturbo visivo, prepararsi a sparare con la pistola solare caricata non incide minimamente sulla percentuale di mimetizzazione di Snake. Tuttavia, nelle partite in cui non devi innescare alcuna fase di allerta, ricordati che i proiettili relativamente lenti potrebbero attirare l'attenzione verso Snake, con ovvie conseguenze.

- La pistola solare è estremamente utile a livello Big Boss Estremo, soprattutto se punti a ottenere una partita "perfetta". Le granate stordenti e le munizioni per la Mk. 2 vengono rilasciate abbastanza regolarmente quando colpisci i soldati o i cadaveri, il che la rende un ottimo strumento per ottenere preziose munizioni non letali. Risulta inoltre incredibilmente efficace durante il combattimento contro Vamp e può rivelarsi molto utile nella sequenza in moto dell'Atto 3. La pistola solare ti permette di eliminare una Bella con due colpi caricati, anche se, ovviamente, dovrai spararle da distanza ravvicinata.

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA
SEQUENZE INTERATTIVE
EMBLEMI
EQUIPAGGIAMENTO SPECIALE
SEGRETI
RIASSUNTO
INTERPRETAZIONE
BIOGRAFIE

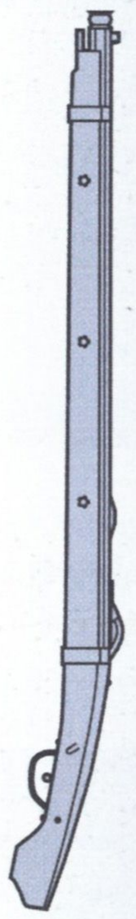
BAMBOLA SORROW



Come sbloccarla: colleziona la Bambola Sorrow oltre alla Bambola Mantis prima di sconfiggere Screaming Mantis durante l'Atto 5.

- Anche se ricevi la Bambola Sorrow già alla prima partita, non ci sono bersagli su cui usarla. A ogni modo, quest'arma viene trasferita alle partite successive quando ne inizi una nuova con il file di dati sul completamento del gioco.
- La Bambola Sorrow ti permette di manipolare i cadaveri allo stesso modo in cui la Bambola Mantis ti permette di impossessarti dei vivi. Scuoti i cadaveri per trovare oggetti nascosti.

TANEGASHIMA

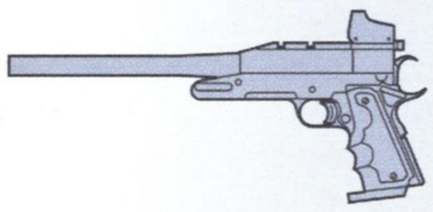


Come sbloccarlo: acquistalo da Drebin.

06

- Il Tanegashima è l'arma più costosa di *MGS4*, con un prezzo al pubblico base di 1.000.000 PD. Scontata (i mercoledì e i sabato) viene 800.000 PD, altrimenti la puoi trovare a 500.000 PD durante l'Atto 5. Se decidi di acquistarla, fallo a Outer Haven.
- A fronte dell'enorme esborso, almeno inizialmente ti sembrerà di non aver fatto un grande affare. Per dirla tutta, il Tanegashima è un'arma pessima per combattere, in quanto capace di esplodere un solo colpo alla volta, per non parlare dei tempi di ricarica elefantiaci, durante i quali Snake non può muoversi.
- Il vero punto di forza di quest'arma, però, è il suo effetto segreto. Ogni volta che spari con il Tanegashima, c'è una probabilità su tre che inizi una breve raffica di "vento divino" che spazzerà via qualsiasi soldato entro il proprio raggio d'azione (Fig. 6). Non è necessario centrarli con l'arma, basta puntarla nella loro direzione. Dal momento che verranno spazzati via con una forza tremenda, i soldati rilasceranno una quantità incredibile di oggetti. La varietà non è granché (aspettati soprattutto munizioni comuni e razioni), ma è comunque un ottimo modo per ripristinare la propria scorta di provviste.
- L'effetto speciale del Tanegashima si verificherà solo quando Snake si trova in un grande spazio all'aperto. Il fattore grandezza è piuttosto generico, ma, di solito, una strada sarà più che sufficiente, mentre un vicolo probabilmente no.

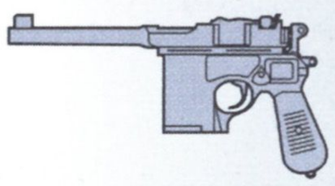
THOR .45-70



Come sbloccarlo: ottieni l'emblema Fox Hound o inserisci una password nel menu Extra (consulta pagina 180).

- Questo potente "minifucile" unisce la forza d'urto dei migliori fucili a canna liscia con la maneggevolezza e il raggio d'azione di una pistola. È equipaggiato con un mirino a punto.
- L'unico grande difetto del Thor .45-70 è che può usare un solo proiettile alla volta. Tuttavia, data la velocità di ricarica, non dovrai mai aspettare troppo prima di esplodere il prossimo colpo. I colpi alla testa sono sempre letali, mentre, a livello Big Boss Estremo, potrebbero esserne necessari due al corpo per buttare giù un soldato CMP.

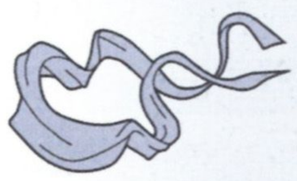
PISTOLA TIPO 17



Come sbloccarla: ottieni l'emblema Hound o inserisci una password nel menu Extra (consulta pagina 180).

- Questa pistola mitragliatrice è dotata di 10 colpi e può essere usata in modalità Automatica o Semiautomatica.
- Strano ma vero, non è possibile ricaricare la tipo 17 a mano. Ci penserà Snake a farlo automaticamente una volta svuotato l'intero caricatore. Ciò significa che dovrai pensarci bene prima di usarla.

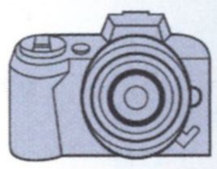
BANDANA



Come sbloccarla: termina MSG4 senza uccidere alcun soldato (di qualsiasi tipo) o Bella. Puoi anche acquistarla nel Negozio di Drebin dalla seconda partita pagando 5.000.000 PD.

- La bandana fornisce a Snake munizioni infinite per tutte le armi quando viene equipaggiata come oggetto attivo.
- Non ha alcun effetto sulle batterie o sui silenziatori.
- La bandana è considerata un "oggetto speciale", dunque usandola non puoi ottenere gli emblemi Big Boss, Fox Hound, Fox e Hound. Inoltre, riceverai meno PD bonus al termine di ciascun Atto.

FOTOCAMERA



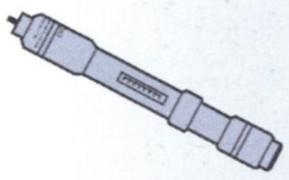
Come sbloccarla: la puoi trovare a bordo del Nomad durante le sequenze Informazioni sulla missione.

- Questo gadget è estremamente semplice da usare, ma dispone di due applicazioni segrete di cui potresti essere all'oscuro.
- Se punti la fotocamera contro una Bella durante la fase del "mondo bianco", si metterà in posa per essere fotografata (Fig. 7).
- La fotocamera può essere usata per dare la caccia ai "fantasmi" nascosti in tutto l'Atto 4. Puoi trovare un elenco completo con le loro posizioni a pagina 176.

Fig. 7

- Se prendi la fotocamera solo dopo le istruzioni sulla missione dell'Atto 4, troverai una foto esclusiva di Naomi nell'Album fotografico (accessibile tramite il menu principale).

SCANSIONATORE

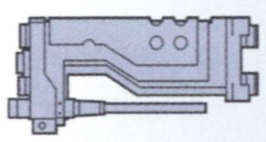


Come sbloccarlo: puoi acquistarlo nel Negozio di Drebin pagando 10.000 PD dopo aver giocato 10 ore a Metal Gear Online, o inserendo una password nel menu Extra (consulta pagina 180).

- Lo scansionatore può essere usato solo dopo averlo equipaggiato come oggetto attivo attuale e aver immobilizzato un soldato CMP con una presa CQC per soffocare.
- Tieni premuto △ per interferire con le nanomacchine presenti nel corpo del soldato CMP (Fig. 8). Mentre tieni premuto il tasto, potrai vedere le sagome di tutti i soldati collegati al sistema SOP presenti nella zona attuale.

Fig. 8

MIMETICA OTTICA



Come sbloccarla: completa MSG4 senza innescare alcuna fase di allerta. Puoi acquistarla anche presso il Negozio di Drebin dalla seconda partita, pagando 5.000.000 PD.

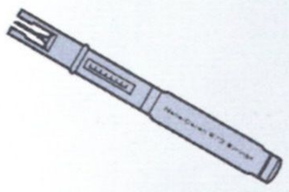
- La mimetica ottica rende Snake completamente invisibile a occhio nudo (Fig. 9). Tuttavia, può essere individuato dai laser scanner usati dai Gekko e dai Gekko nani.
- Anche se i nemici non possono vedere Snake, sono comunque in grado di sentirlo.

Fig. 9

- Se Snake sbatte contro i nemici, o viene colpito dai proiettili vaganti, la mimetica verrà disattivata immediatamente.
- Durante una fase di allerta l'efficacia della mimetica ottica risulta notevolmente ridotta. Una leggera tinta verdastra sul corpo di Snake indica che i soldati nemici possono vederlo e che gli spareranno addosso. Se trovi un posto dove nasconderti per sfuggire ai tuoi avversari, la mimetica tornerà completamente funzionante all'inizio della fase di cautela o di evasione.
- Nelle battaglie dove i nemici sono impegnati a cercare Snake (es. il combattimento con i Soldati Haven nel Palazzo degli Albori o gli scontri con i boss), la mimetica ottica ha un'utilità limitata. Nel migliore dei casi, aumenta semplicemente la percentuale di mimetizzazione di Snake. Nella peggiore delle ipotesi, i nemici saranno sempre in grado di vederlo chiaramente. Anche in questo caso, una leggera tinta verdastra (e una percentuale di mimetizzazione inferiore al 100%) indica che Snake non è perfettamente nascosto alla vista.

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA
SEQUENZE INTERATTIVE
EMBLEMI
EQUIPAGGIAMENTO SPECIALE
SEGRETI
RIASSUNTO
INTERPRETAZIONE
BIOGRAFIE

SIRINGA



Come sbloccarla: è disponibile dopo l'incontro con Naomi durante l'Atto 2.

10

- La siringa non è un vero e proprio oggetto segreto, ma abbiamo scelto di inserirla qui per spiegare il suo vero funzionamento.
- Per i primi 10 impieghi, la sua efficacia viene ridotta leggermente ogni volta che la usi.
- Nei 10 impieghi successivi (dall'11° al 20°), Snake perderà una quantità crescente di psiche una volta esauriti gli effetti e inoltre rigetterà, il che può essere pericoloso in presenza di nemici nelle vicinanze (Fig. 10).
- Tutte le successive applicazioni della siringa porteranno a una riduzione della psiche *e* dell'energia vitale, con ulteriori conati di vomito a sottolineare lo stato di malessere di Snake.

INDUMENTI SEGRETI

Nota: i requisiti/le posizioni dei travestimenti e delle mimetizzazioni facciali fissi sono elencati nel dettaglio nel capitolo Inventario (consulta pagina 106). In questa sezione tratteremo solo le ricompense ottenute completando *MGS4*.

ALTAIR (TRAVESTIMENTO)

Come sbloccarla: ottieni l'emblema Assassin o inserisci una password segreta nel menu Extra (consulta pagina 180).

11

- Coloro che hanno apprezzato (o, meglio ancora, hanno creduto) al pesce d'aprile di Hideo Kojima, possono usare questo travestimento per giocare alla loro versione personale di Assassin's Solid, o come preferite chiamarlo (Fig. 11).
- Fra tutti i travestimenti facoltativi, il costume di Altair sembra quello con la percentuale di mimetizzazione maggiore.

BIG BOSS (MIMETIZZAZIONE FACCIALE FISSA)

Come sbloccarla: ottieni l'emblema Big Boss.

12

- Questa mimetizzazione facciale fissa ha un aspetto alquanto raccapricciante, ma dispone di eccellenti proprietà che valgono lo sforzo necessario per entrarne in possesso...
- Se Snake si avvicina a un soldato standard (CMP, miliziano, ribelle, membro della resistenza) abbastanza da vederlo chiaramente in faccia, questo comincerà a gridare (Fig. 12) fino a svenire.
- Se ti avvicini ai Soldati Haven mentre indossi la mimetizzazione facciale di Big Boss, sverranno immediatamente.

GIACCA (TRAVESTIMENTO)

Come sbloccarla: completa *MGS4* una volta.

- Questo travestimento è da sconsigliare assolutamente se non vuoi farti scoprire, ma terminare *MGS4* senza essere individuato mentre indossi la giacca rappresenta un'impresa eccezionale...
- In maniera analoga al travestimento di Altair, la giacca è disponibile in quasi tutte le situazioni di gioco.

Segreti

BIG BOSS ESTREMO

Completando *MGS4* per la prima volta sbloccherai un nuovo livello di difficoltà: Big Boss Estremo. In questo capitolo illustreremo le differenze principali con il livello Difficile Big Boss, corredate da numerosi suggerimenti per coloro che vogliono sbloccare l'emblema Big Boss. Infine, forniremo dei consigli specifici per affrontare determinate situazioni a questo livello di difficoltà facoltativo, non trattate nella nostra guida principale.

Differenze di gioco

Il livello Big Boss Estremo è incredibilmente difficile in certi punti e richiede una conoscenza perfetta dei comportamenti, del numero e della posizione dei nemici. Ecco le sfide più impegnative che dovrai affrontare:

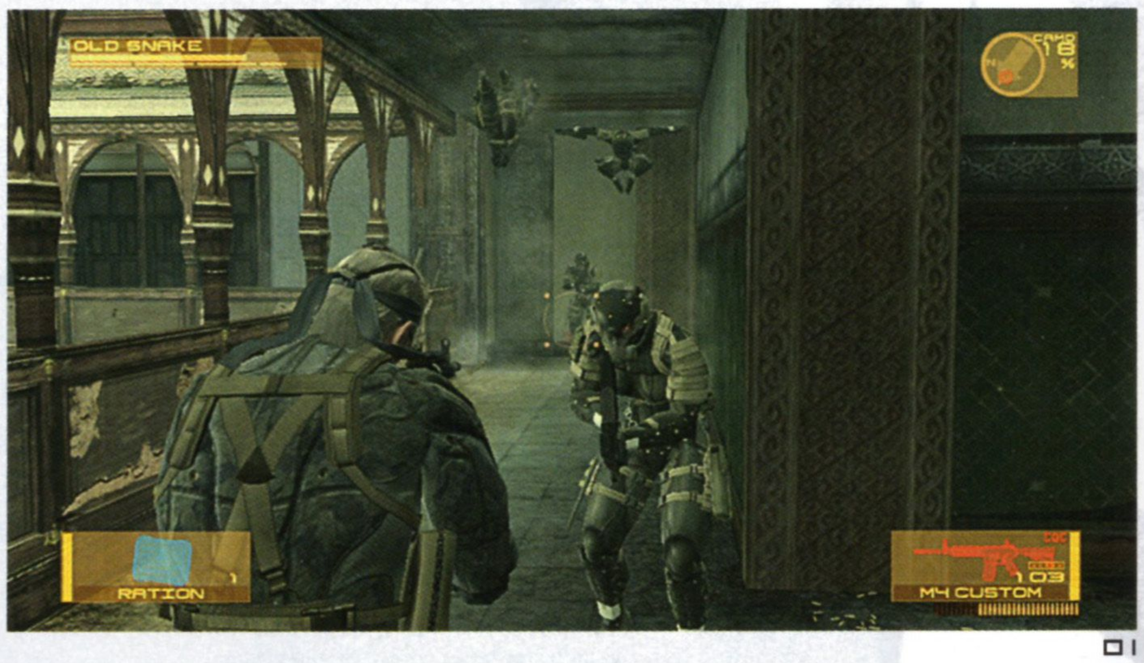
- Le truppe CMP, i Soldati Haven e le forze antigovernative che incontrerai avranno una vista e un udito migliori e presteranno maggiore attenzione a tutto ciò che possa insospettirli. Non è possibile superarli strisciando a tutta velocità, come potresti fare ai livelli Normale Solid o anche Difficile Big Boss.

- Il numero di potenziali nemici è decisamente superiore. Incontrerai più pattuglie e un maggior numero di avversari durante le battaglie predefinite (come il combattimento contro i Soldati Haven nel Palazzo degli Albori – Fig. 1 – o lo scontro con Crying Wolf).

- Il numero di rinforzi che accorrono durante una fase di cautela è maggiore, mentre innescare una fase d'allerta equivale a un suicidio.

- Tutti i possibili nemici sono più forti. Volendo completare una partita senza alcuna uccisione, noterai che i dardi tranquillanti immobilizzeranno i soldati solo per un breve periodo. Inoltre, optando per le armi non letali, dovrai puntare sempre alla testa.

- La quantità di oggetti ristorativi, munizioni e granate che Snake può portare è notevolmente ridotto. Il numero massimo è elencato nel dettaglio nel capitolo Inventario, ma l'aspetto più importante da prendere in considerazione è che le munizioni dell'Mk. 2 sono limitate ad appena 50 colpi.



□1

- La differenza più sostanziale è che Snake risulta molto meno resistente. Il suo livello di stress aumenta più rapidamente (soprattutto durante una fase d'allerta) e il suo indicatore dell'energia vitale può consumarsi in fretta nel corso di uno scontro a fuoco particolarmente vivace. Dovrai sfruttare al massimo la copertura e adottare tattiche metodiche e pazienti in tutte le battaglie principali.

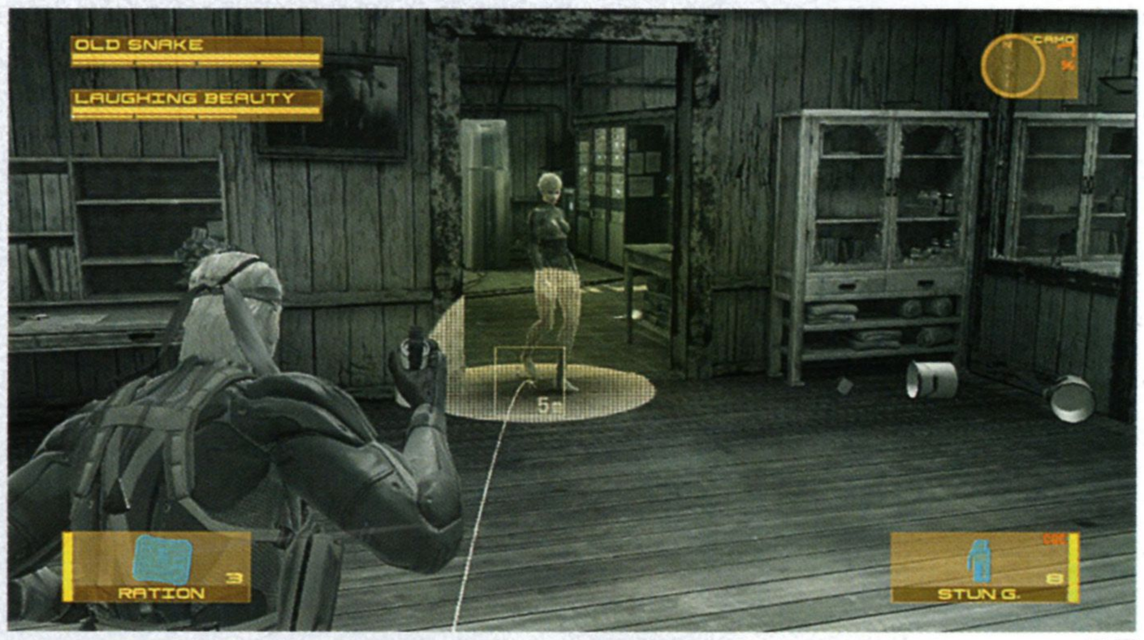
- In ultimo, ma non meno importante, a livello Big Boss Estremo non è possibile acquistare munizioni non letali da Drebin. Ciò obbliga a una gestione oculata delle risorse durante le partite senza uccisioni (soprattutto se punti a ottenere l'emblema Big Boss) e significa che dovrai essere molto preciso con l'Mk. 2 e il Mosin-Nagant.

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
▶ EXTRA

SEQUENZE INTERATTIVE
EMBLEMI
EQUIPAGGIAMENTO SPECIALE
▶ SEGRETI
RIASSUNTO
INTERPRETAZIONE
BIOGRAFIE

Ottenere l'emblema Big Boss

I requisiti per sbloccare questo super riconoscimento sono assai ristretti, soprattutto considerando il già elevato tasso di sfida del livello Big Boss Estremo, ma ci sono due elementi che lo rendono un vero e proprio incubo: il tempo limite (devi completare il gioco in meno di cinque ore) e l'impossibilità di acquistare munizioni non letali da Drebin.



02

Per prepararti, ti consigliamo di terminare una partita di allenamento a livello Difficile Big Boss. Sblocca la pistola solare, se non l'hai già fatto (consulta pagina 166). Ti saranno utili anche il travestimento da miliziano mediorientale (trovato nella zona Covo dei Miliziani durante l'Atto 1) e il travestimento da ribelle sudamericano (trovato nel deposito segreto nel Villaggio di Cove Valley all'inizio dell'Atto 2). Quando raggiungi l'Atto 5, acquista 10 granate stordenti e 10 granate fumogene colorate di ciascun tipo. Assicurati di avere 30 munizioni aeree e 50 colpi per ciascun tipo di munizioni per l'Mk. 2 e il Mosin-Nagant (proiettili anestetici e i quattro tipi di munizioni emotive). Una volta salvati i dati sul completamento del gioco al termine della partita, sarai pronto per affrontare il livello Big Boss Estremo.

- Innanzitutto, ricordati che l'orologio del gioco si ferma solo durante i caricamenti, nella schermata dei risultati e in tutta la sequenza del sogno di *MGS1*. In tutti gli altri casi, il tempo continuerà a scorrere. Salta tutte le sequenze e salva spesso. Se hai bisogno di prenderti una pausa, anche breve, aspetta di raggiungere un checkpoint, salva i tuoi progressi dopodiché resetta e ricarica la partita quando sei pronto a ricominciare. Ogni secondo risparmiato è fondamentale.

- Anche saltando tutte le sequenze, sono necessari almeno diciassette minuti per raggiungere la schermata con le valutazioni post-partita dopo la fine del primo scontro con Liquid Ocelot. Ricordati di tenerne conto per i calcoli sul tempo.

- Se pensi di aver perso troppo tempo per sconfiggere un boss, riprova.

- Spara con attenzione perché le munizioni dell'Mk. 2 e del Mosin-Nagant sono preziose. Cerca di collezionare provviste aggiuntive ogni volta che ne hai la possibilità. Nelle situazioni d'emergenza puoi usare le munizioni emotive.

- Usa le granate stordenti al posto dei dardi tranquillanti contro le Belle (Fig. 2). Esegui ogni lancio attentamente per ottenere il massimo effetto (dovrebbero bastarne sei (o meno) per abbatterle).

- Dal momento che i dardi tranquillanti hanno un effetto molto breve sui tuoi avversari, piazza un Playboy o una Rivista Emozioni ai loro piedi se vuoi distrarli più a lungo.

- Alcuni giocatori si trovano meglio aumentando l'impostazione Velocità di movimento nel menu Opzioni durante le due sequenze di combattimento guidate in Sud America e in Europa Orientale.

- Usa i brani speciali Sailor e Rock Me Baby per l'iPod® per aumentare la velocità di guarigione ogni volta che Snake è ferito.

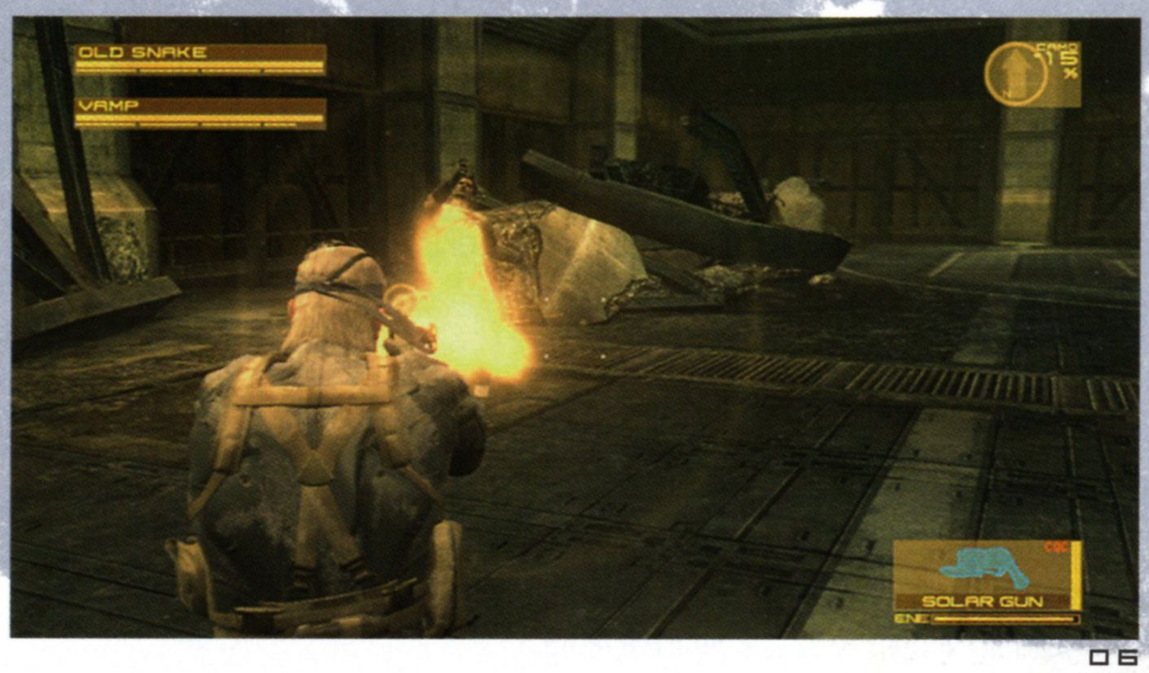
Big Boss Estremo: appendice alla guida

La seguente tabella elenca tutte le circostanze in cui le differenze incontrate a livello Big Boss Estremo non sono spiegate nella guida principale. Ci sono inoltre suggerimenti aggiuntivi, dove necessario, per i giocatori che vogliono ottenere il titolo Big Boss.

03

04

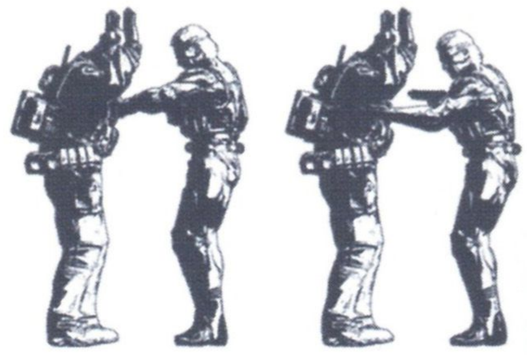
05



06

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA
SEQUENZE INTERATTIVE
EMBLEMI
EQUIPAGGIAMENTO SPECIALE
SEGRETI
RIASSUNTO
INTERPRETAZIONE
BIOGRAFIE

ATTO	ZONA	PAGINA	SUGGERIMENTI E NOTE
MEDIO ORIENTE	Zona Rossa	34	Quando strisci nell'angolo sud-ovest dopo aver raggiunto la zona, c'è un ulteriore soldato nella stanza al piano di sotto prima di salire le scale (Fig. 3). Inizierà la sua pattuglia solo quando ti avvicini alla porta, perciò preparati ad allontanarti e a nasconderti.
			Dopo l'incontro con Otacon e il Metal Gear Mk.II, recupererai tutti gli oggetti, le armi, i travestimenti e le mimetizzazioni facciali (Fig. 4) ottenuti durante le precedenti partite, incluse tutte le munizioni non letali accumulate (si spera) in passato.
			Se non metti fuori gioco almeno un soldato CMP con un dardo tranquillante (o con un'arma equivalente), i miliziani nella zona Covo dei Miliziani (ed eventualmente nelle successive), potrebbero attaccare Snake a vista.
	Covo dei Miliziani	36	Se hai raccolto il travestimento da miliziano mediorientale in una partita precedente, puoi equipaggiarlo subito. Ciò rende molto più semplice attraversare questa zona.
	Palazzo degli Albori	42	Questa zona può essere incredibilmente difficile. Ci sono molti più Soldati Haven da affrontare. Sarà importante sapere quando ripararti per recuperare, ed è inoltre fondamentale rimanere con i tuoi compagni per tutto il tempo (e proteggerli). Per risparmiare le munizioni dell'Mk. 2, spara solo quando sei sicuro di colpire il bersaglio, o rimarrai presto a secco. Un fucile a canna liscia caricato con munizioni aeree ti tornerà molto utile nelle situazioni critiche, nelle quali devi fuggire, soprattutto verso la fine, quando Akiba viene eliminato. Puoi ricorrere anche alla pistola solare caricata al massimo o a una mina soporifera piazzata in un punto strategico. Certi Soldati Haven sono equipaggiati con il lanciagranate XM25.
	Parco del Millennio	46	C'è un ulteriore soldato di pattuglia intorno alla fontana una volta entrato nell'edificio, che rende leggermente più difficile raggiungere furtivamente l'area finale.
SUD AMERICA	Villaggio di Cove Valley	50	Ci sono tre ulteriori soldati CMP a guardia delle case sul pendio. Se hai abbastanza munizioni per il Mosin-Nagant, usale per seguire la strategia alternativa, che consiste nell'aiutare i prigionieri ribelli a fuggire. Per la sezione dopo il checkpoint, il travestimento da ribelle sudamericano ti aiuterà a risparmiare tempo.
	Centrale Elettrica	54	Cerca di distruggere il pannello di controllo all'interno della centrale elettrica prima di incontrare Drebin. Dovrai fare solo un po' più d'attenzione per entrare furtivamente, dopodiché sarà una passeggiata.
	Laboratorio di Ricerca	64	Ci sono più Soldati Haven che attaccano all'inizio, ma la tattica di nascondersi sotto il letto funziona anche in questo caso. Quando affronti Laughing Beauty, è fondamentale usare le granate stordenti invece di sprecare le munizioni anestetiche.
	Sentiero Montano	68	Ci sono due nuovi soldati in posizioni leggermente diverse subito prima e dopo l'attraversamento del fiume, dunque tieni gli occhi aperti. Il Solid Eye e l'anello di minaccia ti aiuteranno a localizzarli. Entrambi possono essere messi facilmente fuori gioco con i dardi tranquillanti.
	Fuga con lo Stryker	71	I soldati CMP "zombi" si arrampicano più velocemente sullo Stryker, soprattutto nel primo tratto del viaggio. È fondamentale utilizzare le granate chaff per impedire a quelli dotati di tute potenziate di sparare.
EUROPA DELL'EST	Settore Sud della Periferia	75	Usa la scorciatoia suggerita nella guida. Può farti risparmiare qualche minuto sul tempo finale, anche se probabilmente dovrai attendere che il membro della resistenza si avvicini in cima alla scala prima di poter mandare a nanna il soldato CMP.
	Settore Nord della Periferia	79	Il tragitto seguito dal membro della resistenza attraverso la Periferia è lo stesso del livello Difficile Big Boss, ma in generale ci sono alcuni ulteriori militari sparsi in giro. Per questo motivo, è essenziale utilizzare al massimo la OctoCamo. C'è tuttavia un altro soldato in particolare che potrebbe cogliere di sorpresa l'ignaro bersaglio. Dopo aver superato il militare impegnato nel breve tragitto di pattuglia in un vicolo, poco prima di raggiungere l'uscita della zona (dove il membro della resistenza indossa di nuovo i suoi abiti standard), ti imbatterai in un ulteriore soldato CMP a guardia dell'ultima strada sulla destra.
	Fuga in moto	80	Questa è probabilmente la parte più difficile di tutto il gioco a livello Big Boss Estremo, dal momento che giungere in fondo senza usare un solo oggetto curativo è una vera impresa. Potrebbero essere necessari numerosi tentativi per riuscirci, ma è comunque fattibile. È fondamentale disporre degli strumenti giusti: una granata fumogena colorata (ti suggeriamo la "B" o la "V"), l'Mk. 2, la doppietta caricata con munizioni aeree e la pistola solare. Le granate fumogene sono indispensabili per le sequenze nelle quali la moto si ferma (continua a lanciarle senza sosta – Fig. 5), e nelle aree dove incontri grossi gruppi di nemici; le altre armi dovrebbero aiutarti a superare tutte le altre sfide. Dato che l'indicatore dell'energia vitale di Snake non viene ripristinato fra la prima e la seconda parte della fuga, puoi barare un po' salvando i tuoi progressi e avanzando poi l'orologio della tua PLAYSTATION®3 di qualche giorno per recuperare l'indicatore, se necessario.
	Echo's Beacon	82	Raging Raven è molto più aggressiva, così come gli Slider che la accompagnano. Ella userà il suo pericoloso attacco di sbarramento più spesso, dunque dovrai ricorrere alle tue capacità di osservazione e al tuo intuito per evitarlo. Quando vola via prima di tornare indietro in picchiata, è il segnale per fuggire.
SHADOW MOSES	Canyon	88	Al tuo arrivo troverai i due Gekko svegli, allerta e di pattuglia. Superarli non è così difficile, inoltre c'è un checkpoint poco prima.
	Campo di Neve e Torre Comunicazioni	90	Ci sono alcuni ulteriori Soldati Haven di cui tenere conto quando affronti Crying Wolf. A quanto pare, si muovono anche più spesso.
	Galleria dei Rifornimenti Sotterranea	94	Vamp è incredibilmente aggressivo a questo livello di difficoltà, ma ha un punto debole nascosto: è assai vulnerabile alla pistola solare (Fig. 6).
			I Gekko Kamikaze sparano più spesso, dunque è fondamentale usare la copertura mentre attendi che il cannone elettromagnetico si ricarichi.
	Galleria Superficiale	94	Non perdere tempo a distruggere i Gekko per raccogliere Punti Drebin. Ricordati che i Gekko sparano più razzi del solito a livello Big Boss Estremo, il che rende questa sezione potenzialmente molto pericolosa.
	Area Portuale	96	Liquid usa delle tattiche più dirette e il Metal Gear RAY è in grado di subire molti più colpi prima di capitolare. La differenza principale è che dovrai usare il Gatling per abbattere le salve di missili, i quali, per inciso, viaggiano a velocità maggiore. Bastano tre colpi per dimezzare il tuo indicatore dell'energia vitale. Non far assolutamente avvicinare troppo il RAY – il suo attacco in mischia è devastante e non avrai possibilità di contrattaccare se vieni gettato a terra.
OUTER HAVEN	Prua della Nave	100	Potrebbe non essere necessario distruggere l'ultimo Gekko prima della porta d'ingresso, dato che di solito si allontana abbastanza da permetterti di entrare. Ricordati di strisciare sempre perché sei sorvegliato dall'alto.
	Sala di Comando	102	Se pensi che aver raccolto la bambola Psycho Mantis nella partita precedente renda questa fase una passeggiata, ti sbagli, dal momento che non potrai utilizzarla finché non la farai cadere dalla mano del tuo avversario e la raccoglierai. Questo combattimento è davvero impegnativo a livello Big Boss Estremo: Screaming Mantis sposta i suoi "pupazzi" umani più spesso, dunque è fondamentale continuare a muoverti sempre.
	Esterno della Nave	104	Liquid Ocelot usa parecchi attacchi singoli veloci e potenti, e impiegherà anche combinazioni di cinque pugni, fermandosi prima di portare gli ultimi due colpi. Contrattacca, come a livello Difficile Big Boss. Premere △ per curarti è la chiave per batterlo.



Elenco brani per l'iPod®

Nella seguente tabella è indicata la posizione di ogni brano per l'iPod® presente in *MGS4*, o le condizioni per sbloccarlo. Se hai bisogno d'aiuto per trovare quelli che si trovano in luoghi fissi, consulta le nostre mappe nel capitolo Guida.

BRANO	ATTO	ZONA	CONDIZIONI/LUOGO
Takin' On The Shagohod	1	N/D	Disponibile dalla prima partita.
Backyard Blues	1	N/D	Disponibile dalla prima partita.
Sea Breeze	1	N/D	Disponibile dalla prima partita.
Calling To The Night	1	N/D	Disponibile dalla prima partita.
Oishii Chuhan Seikatsu	1	N/D	Disponibile dalla prima partita.
Metal Gear 20 Years History (Part 1)	1	N/D	Disponibile dalla prima partita.
Metal Gear 20 Years History (Part 4)	1	N/D	Disponibile dalla prima partita.
Who Am I Really?	1	N/D	Disponibile dalla prima partita.
Test Subject Burns	1	N/D	Disponibile dalla prima partita.
MGS4 Integral Podcast 01	1	N/D	Disponibile dalla prima partita.
Inori no Uta	1	Nomad, informazioni sulla missione	Scegli Informazioni sulla missione dal menu principale e seleziona il tuo file di salvataggio attuale. Puoi trovare il brano nella cucina una volta ottenuto l'accesso al Metal Gear Mk. II.
Show Time	1 & 2	Dalla Zona Rossa in poi	I miliziani e i ribelli potrebbero donarti questo brano in cambio di oggetti curativi (a patto che ti considerino un loro alleato).
MGS4 Love Theme (Action Version)	1 & 2	Dalla Zona Rossa in poi	I miliziani e i ribelli potrebbero donarti questo brano in cambio di oggetti curativi (a patto che ti considerino un loro alleato).
MPO+ Theme	1 & 2	Dalla Zona Rossa in poi	I miliziani e i ribelli potrebbero donarti questo brano in cambio di oggetti curativi (a patto che ti considerino un loro alleato).
Destiny's Call – Break for the Fortress	1 & 2	Dalla Zona Rossa in poi	I miliziani e i ribelli potrebbero donarti questo brano in cambio di oggetti curativi (a patto che ti considerino un loro alleato).
Theme of Tara	1	Covo dei Miliziani	In una piccola alcova dopo aver attraversato la stanza dell'ospedale improvvisato.
Zanzibarland Breeze	1	Ruderi Urbani	In un'area "segreta" alla tua sinistra, appena prima di lasciarti cadere l'ultima volta verso l'uscita della zona.
Level 3 Warning	1	Palazzo degli Albori	Al piano 2P.
Theme of Solid Snake	1	Parco del Millennio	All'interno dell'edificio, dietro le casse appena entri.
Boktai 2 Theme	2	Nomad, Informazioni sulla missione	Nella cucina al piano di sopra.
The Fury	2	Villaggio di Cove Valley	All'interno della casa danneggiata dal fuoco.
Rock Me Baby	2	Struttura di Reclusione	Sull'"isolotto" al centro dell'acqua nell'area a sud-est.
Metal Gear 20 Years History (Part 3)	2	Struttura di Reclusione	All'interno dell'edificio principale; si trova sul letto nel dormitorio.
Sailor	2	Palazzo Vista	Fra un container e il muro est del complesso.
Bon Dance	2	Piazza del Mercato	Appare quando una delle bancarelle del mercato di fronte alla tua posizione di partenza viene distrutta.
Shin Bokura no Taiyou Theme	3	Nomad, Informazioni sulla missione	Nella cucina al piano di sopra.
Test Subjects Duality	3	Settore Sud della Periferia	Sulla strada a est rispetto alla tua posizione di partenza. Torna indietro e raccoglila dopo l'arrivo del membro della resistenza.
Bio Hazard	3	Periferia	Fai alzare le mani a un membro della resistenza e perquisiscilo a fondo.
One Night in Neo Kobe City	3	Periferia	Fai alzare le mani a una soldato CMP e perquisiscilo a fondo.
On Alert	3	Settore Nord della Periferia	Quando segui i tre soldati CMP e il membro della resistenza; si trova nel vicolo cieco dove si allontana l'ultimo soldato.
The Essence of Vince	3	Echo's Beacon	All'ultimo piano, in un angolo del balcone all'esterno.
Lunar Knights Main Theme	4	Nomad, Informazioni sulla missione	Nella cucina al piano di sopra.
Warhead Storage	4	Hangar dei Carri Armati/Eliporto	In fondo al condotto d'aerazione in alto, prima di lasciarti cadere nell'Hangar dei Carri Armati.
Beyond the Bounds	4	Hangar dei Carri Armati	Si trova in una stanza chiusa, accessibile dalla passerella in alto. Questa stanza viene sbloccata solo quando il Metal Gear Mk.III apre l'uscita della zona nel Deposito Testate Nucleari PT, quindi dovrai tornare indietro per raccoglierlo.
Flowing Destiny	4	Canyon	In una piccola apertura nella parete di roccia alla tua sinistra, poco prima di raggiungere l'uscita della zona.
Opening Title "Old L.A. 2040"	4	Deposito Testate Nucleari S2	Inserisci la password 78925 nel vecchio laboratorio di Otacon.
"Policenauts" End Title	4	Deposito Testate Nucleari S2	Inserisci la password 13462 nel vecchio laboratorio di Otacon.
Metal Gear 20 Years History (Part 2)	4	Deposito Testate Nucleari S2	Nel laboratorio dove entri furtivamente durante la via del ritorno verso l'ascensore.
The Best Is Yet To Come	4	Campo di Neve e Torre Comunicazioni	All'interno dell'edificio nel quale entri per raggiungere l'uscita dalla zona.
Yell "Dead Cell"	4	Struttura di Fusione Nord	Poco prima di raggiungere l'uscita della zona, una volta superati i nastri trasportatori.
Metal Gear Solid Theme (The Document Remix)	5	Prua della Nave	Usa il boccaporto accanto alla tua posizione di partenza; da lì devi compiere un breve tragitto strisciando.
Subsistence Action	N/D	N/D	Gioca almeno una partita a *Metal Gear Online*.
Big Boss	N/D	N/D	Ricompensa per aver ottenuto l'emblema "Big Boss".
Snake Eater	N/D	N/D	Ricompensa per aver sbloccato tutti i 40 emblemi.

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA
SEQUENZE INTERATTIVE
EMBLEMI
EQUIPAGGIAMENTO SPECIALE
SEGRETI
RIASSUNTO
INTERPRETAZIONE
BIOGRAFIE

Brani speciali per l'iPod®

Certi brani per l'iPod® hanno delle proprietà uniche quando vengono ascoltati, come riportato in questa tabella. Il termine "soldati comuni" si riferisce ai soldati CMP e alle forze miliziane e ribelli incontrate negli Atti 1 e 2.

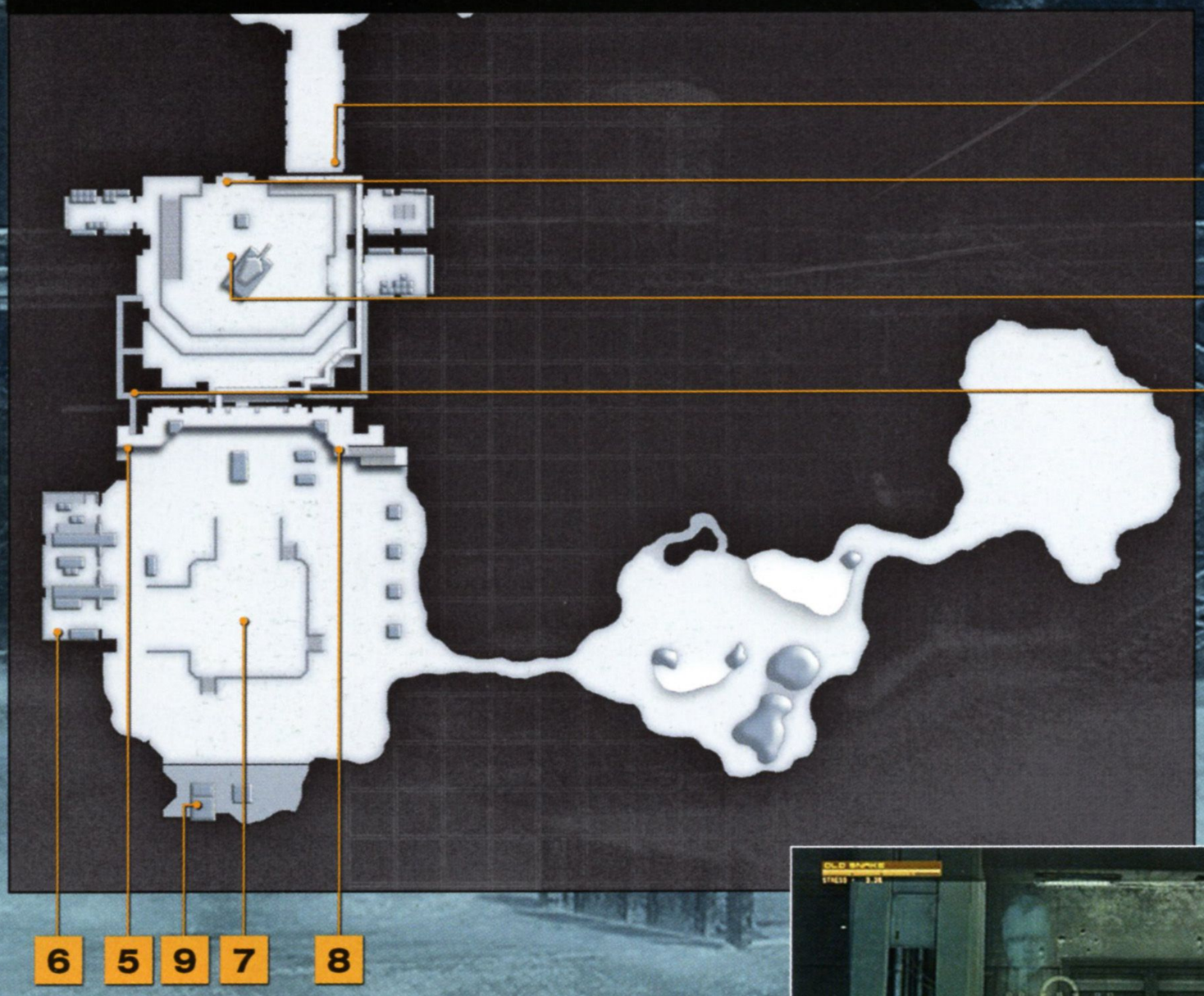
BRANO	EFFETTO(I)
Oishii Chuhan Seikatsu	Se ascolti questo brano durante la fase del "mondo bianco" di ciascuna battaglia contro la Bella, il tuo avversario inizierà a ballare (Fig. 7). Potrebbe comunque attaccarti se ti avvicini troppo. Inoltre, potrai vedere Sunny che balla nell'angolo inferiore sinistro del menu di pausa.
Bon Dance, MPO+ Theme & One Night in Neo Kobe City	Quando afferri un soldato comune con una presa CQC, potrebbe iniziare a ridere.
Sailor & Rock Me Baby	Aumenta la velocità di rigenerazione dell'energia vitale di Snake.
Show Time & Bio Hazard	Quando afferri un soldato comune con una presa CQC, potrebbe iniziare a urlare.
Opening Title "Old L.A. 2040"	Questo brano aiuta a fermare le mani di Snake.
"Policenauts" End Title	Quando afferri un soldato con una presa CQC, si addormenterà all'istante.
Love Theme – Action Version & Flowing Destiny	Quando afferri un soldato comune con una presa CQC, potrebbe iniziare a piangere.
Beyond the Bounds	Questo brano aumenta il danno stordente inflitto ai soldati comuni con certe armi (come l'Mk. 2).
The Fury & Destiny's Call – Break for the Fortress	I soldati comuni potrebbero essere accecati dalla rabbia quando li afferri con una presa CQC.
Subsistence Action	Riduce il tremolio delle mani di Snake e i soldati comuni potrebbero essere accecati dalla rabbia quando li afferri con una presa CQC.
Big Boss	Riduce il tremolio delle mani di Snake, aumenta il danno stordente contro i soldati comuni e c'è la possibilità che i soldati CMP gridino se afferrati con una presa CQC.
Snake Eater	Aumenta la velocità di rigenerazione dell'energia vitale, riduce il tremolio delle mani, aumenta i danni stordenti inflitti ai soldati comuni e farà addormentare immediatamente i soldati CMP quando vengono afferrati con una presa CQC.

FANTASMI

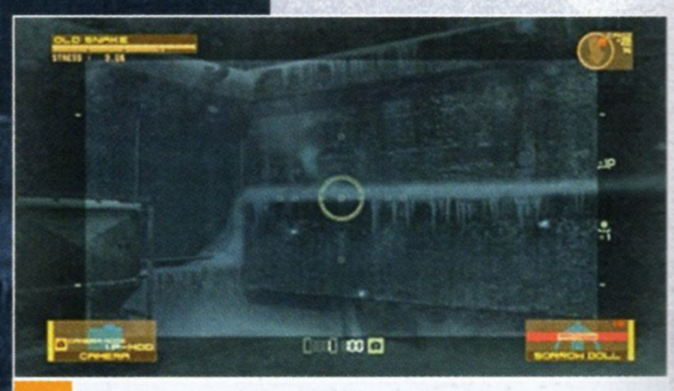
Ci sono 30 fantasmi nascosti nelle mappe di Shadow Moses. Nelle prossime pagine ti sveleremo la loro posizione. I fantasmi possono essere visti solo attraverso il mirino della fotocamera ed equipaggiando la Bambola Sorrow come arma attuale (consulta pagina 102 e 167). Quando esamini le foto contenenti queste misteriose apparizioni nell'Album fotografico, apparirà una nuova opzione, Esorcizza, che permette di rimuovere il fantasma dall'immagine attuale, come sottolineato da un effetto audio sinistro.

Se vuoi saperlo, alcuni fantasmi appartengono a volti noti di *MGS1*; altri sono membri del team di sviluppo di *MGS4*. Potrebbe essere necessario attendere qualche istante prima che siano visibili, soprattutto se si trovano all'esterno, quando infuria la bufera di neve.

ELIPORTO E HANGAR DEI CARRI ARMATI



4 Soldato Genomico al chiuso

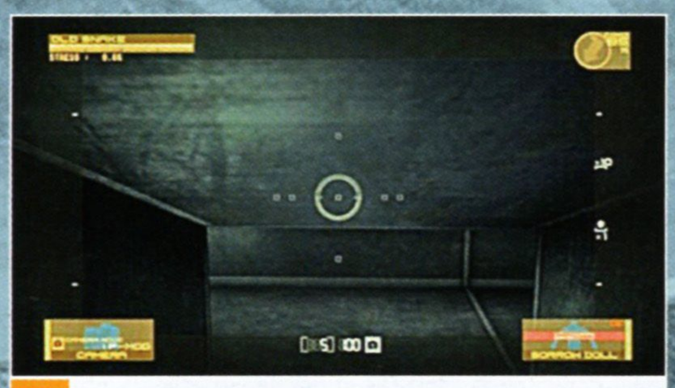


5 Tanaka

6 Soldato Genomico congelato

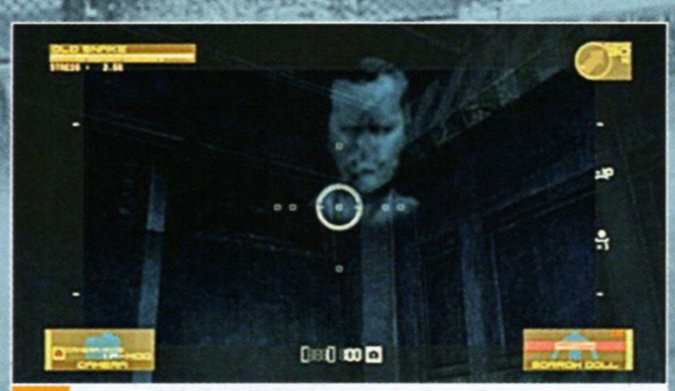
1 Decoy Octopus

7 Nishimura



2 Master Miller

8 Shigeno

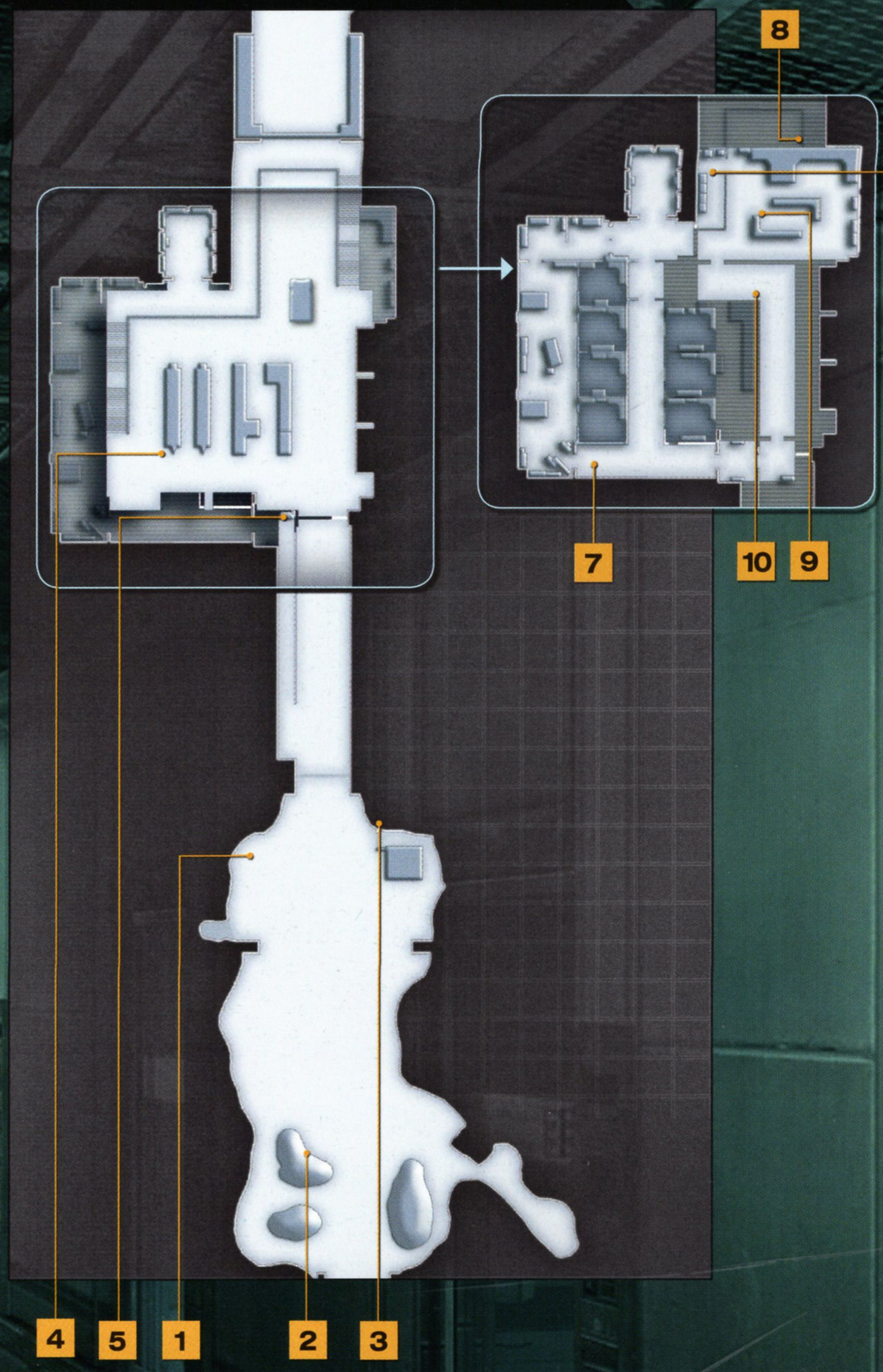


3 Sigint

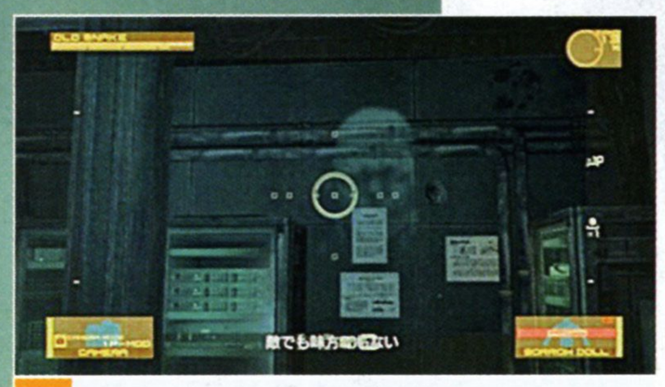
9 Muraoka

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA
SEQUENZE INTERATTIVE
EMBLEMI
EQUIPAGGIAMENTO SPECIALE
SEGRETI
RIASSUNTO
INTERPRETAZIONE
BIOGRAFIE

CANYON, DEPOSITO TESTATE NUCLEARI PT & S2



5 Makimura



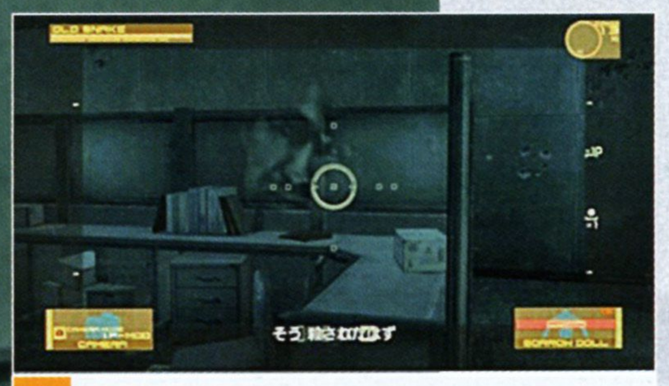
6 Presidente AT

7 Shimizu

8 Kantoku

1 Raven

3 Korekado



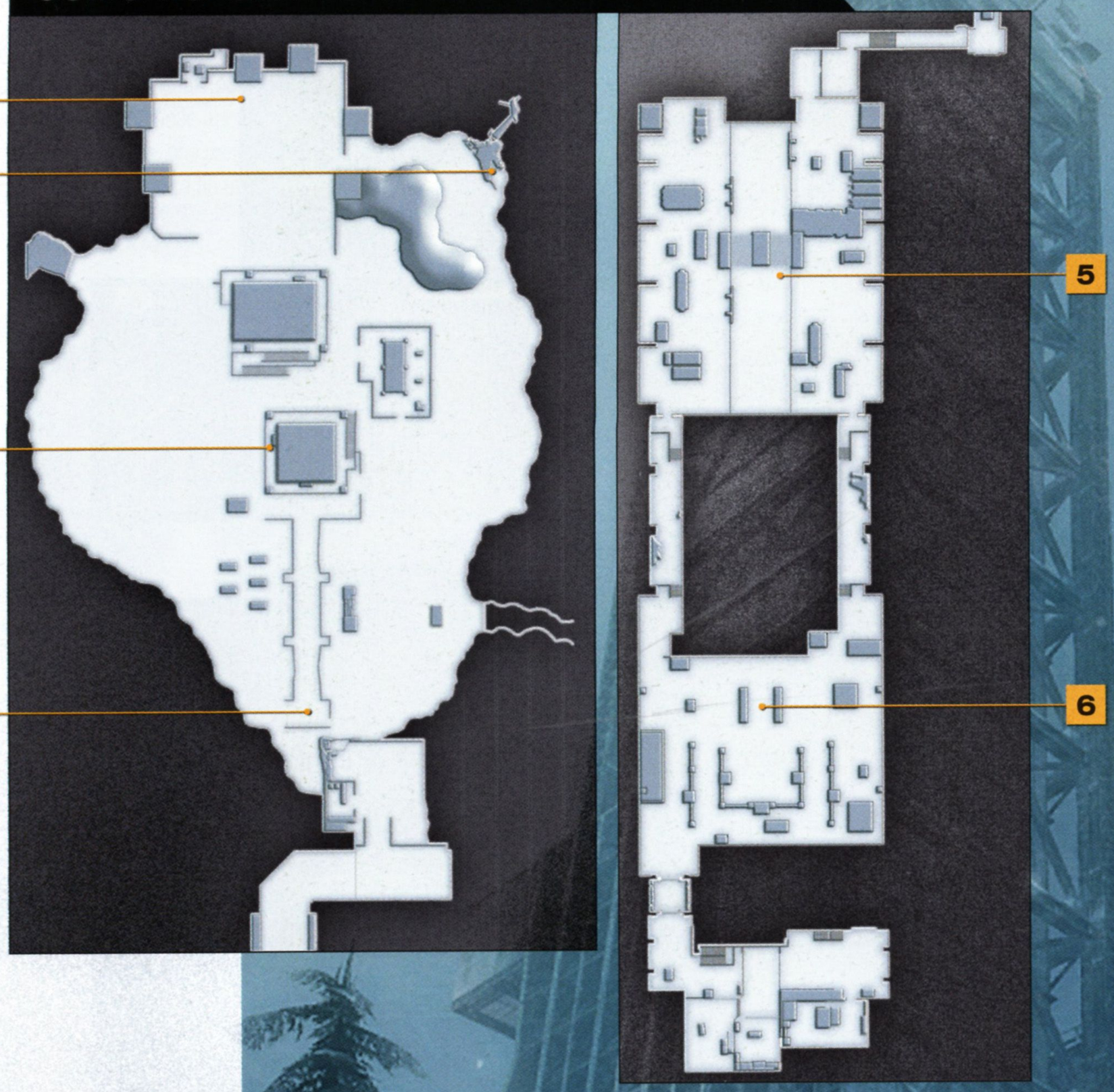
9 Takabe

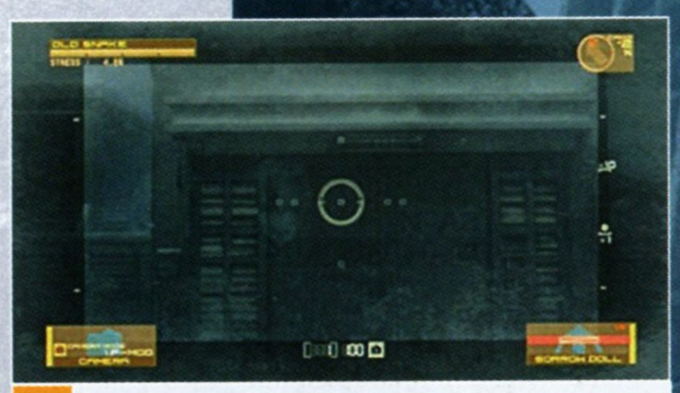
2 Kobayashi

4 Soldato Genomico con maschera antigas

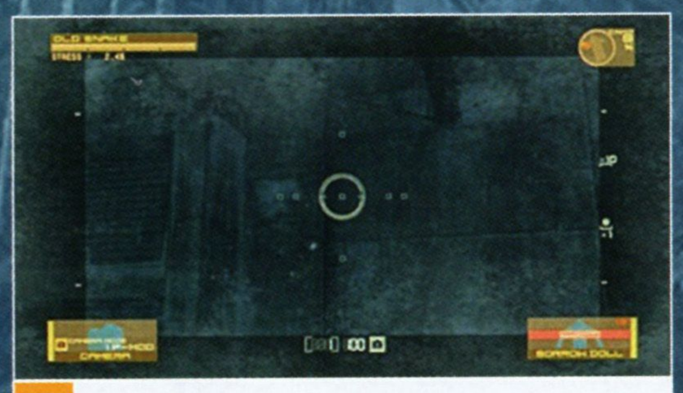
10 Matsuhana

CAMPO DI NEVE E TORRE COMUNICAZIONI E STRUTTURA DI FUSIONE





1 Sniper Wolf

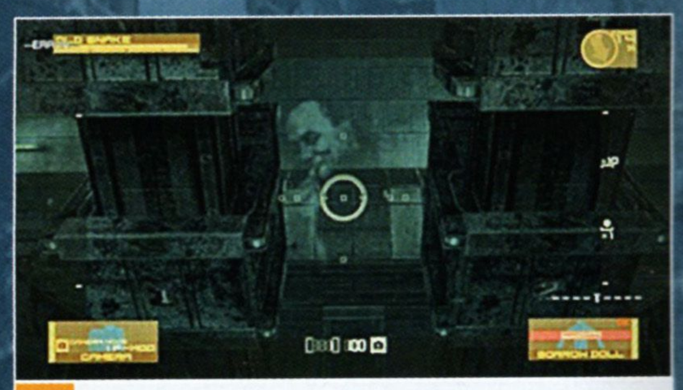


3 Shinkawa

5 Sasaki

2 Sato

4 Nakamura

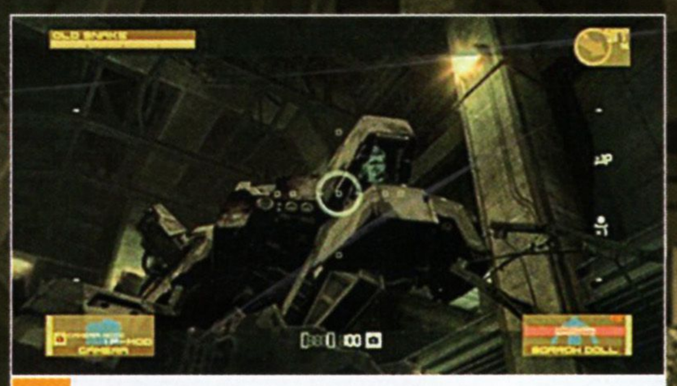


6 Hirano

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA
SEQUENZE INTERATTIVE
EMBLEMI
EQUIPAGGIAMENTO SPECIALE
SEGRETI
RIASSUNTO
INTERPRETAZIONE
BIOGRAFIE

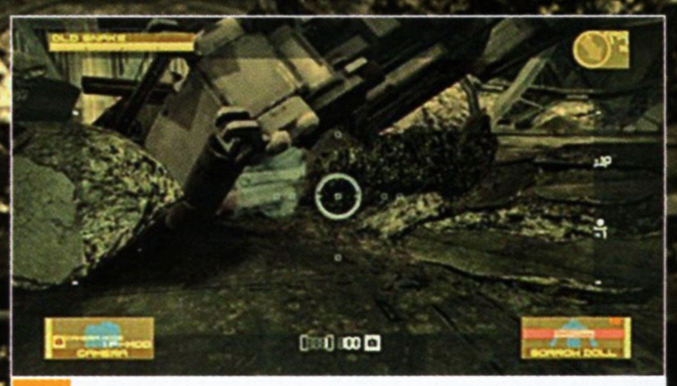
BASE SOTTERRANEA E GALLERIA DEI RIFORNIMENTI SOTTERRANEA

1 Negishi



3 Liquid

2 Kaneda



4 Cyborg Ninja

5 Kimura

PASSWORD EXTRA

Puoi selezionare l'opzione Extra nel menu principale per inserire delle password segrete che ti permetteranno di sbloccare determinati oggetti o armi (Mk. 23, Tipo 17, Desert Eagle (canna lunga), 1911 Custom, Thor .45-70, Patriot, travestimento da Altair, scansionatore). Queste password verranno comunicate successivamente da Konami, quindi non pensare di poterle utilizzare da subito.

Dopo aver inserito una password (devi essere connesso online per farlo), riceverai l'oggetto corrispondente. A quel punto, non ti resta che caricare una partita salvata o iniziarne una nuova; in quest'ultimo caso, dovrai attendere fino a dopo l'incontro con il Metal Gear Mk.II per mettere le mani sulla nuova arma, travestimento o gadget.

PUNTI DREBIN

Se ti sei sempre chiesto il criterio con il quale vengono assegnati i Punti Drebin, in questo capitolo troverai le risposte che cerchi.

Raccogliere le armi: calcolo dei Punti Drebin

Ogni volta che raccogli un'arma dopo l'incontro con Drebin nella zona Ruderi Urbani, riceverai dei PD bonus in base ai seguenti criteri:

1: Il valore base dell'arma.
2: Il modo in cui è stata ottenuta l'arma (Tabella 1).
3: Il livello di difficoltà al quale stai giocando (Tabella 2).
4: L'Atto al quale stai giocando (Tabella 2).

I punti vengono calcolati sulla base della seguente formula (con 1 che rappresenta il 100% del valore base dell'arma):

valore di vendita base **×** *moltiplicatore condizione* **×** *moltiplicatore campo di battaglia* = totale.

Per esempio, se ottieni una P90 addormentando un Soldato Haven nel Palazzo degli Albori a livello Difficile Big Boss, il calcolo sarà il seguente:

1.500 PD **×** 0,2 (soldato stordito) **×** 0,8 (Difficile Big Boss, Atto 1) = 240 PD

TABELLA 1: MOLTIPLICATORI CONDIZIONE

CONDIZIONE	MOLTIPLICATORE
Armi presenti sulle mappe	1
Armi trovate durante le fasi "mani in alto" e le perquisizioni	1
Armi ottenute disarmando i soldati con mosse CQC	1
Armi rilasciate dai soldati sconfitti da altri personaggi che non siano Snake	0,3
Armi rilasciate dai nemici sconfitti durante una sequenza	1
Armi rilasciate dai soldati addormentati o storditi da Snake	0,2
Armi rilasciate dai soldati uccisi da Snake	0,1

TABELLA 2: MOLTIPLICATORI CAMPO DI BATTAGLIA

	FACILE LIQUID	NORMALE NAKED	NORMALE SOLID	DIFFICILE BIG BOSS	BIG BOSS ESTREMO
ATTO 1	1	1	1	0,8	0,5
ATTO 2	1	1	1	0,8	0,5
ATTO 3	1,2	1,2	1,2	0,95	0,6
ATTO 4	1,5	1,5	1,5	1,2	0,75
ATTO 5	2	2	2	1,6	1

PD bonus post-atto

I Punti Drebin bonus che ricevi al termine di ciascun Atto vengono calcolati tramite una semplice formula. Per ognuna delle otto categorie hai un *bonus massimo* in caso di partita "perfetta" (se soddisfi i *criteri bonus massimo*), o un *bonus generale* per qualsiasi altro totale superiore o inferiore (se applicabile), fino a un certo limite (in poche parole, se rientri nei *criteri bonus generale*).

Confuso? Questi esempi dovrebbero schiarirti le idee.

- Completando l'Atto 1 con 0 uccisioni, soddisferai il criterio bonus massimo, dunque riceverai il bonus massimo per quell'atto, pari a 20.000 PD. Mettendo a segno anche solo 1 uccisione, la tua ricompensa sarà inferiore.

- Completando l'Atto 1 con 1 uccisione, ti verrà assegnato il bonus generale completo, pari a 10.000 PD.

- Completando l'Atto 1 con 2 uccisioni, rientrerai ancora nei limiti dei criteri per il bonus generale, ma sarai ancora più lontano dal tuo obiettivo, dunque il tuo bonus generale scenderà a 9.000 PD.

- Completando l'Atto 1 con 10 uccisioni, raggiungerai il livello più basso del criterio per ottenere il bonus generale, dunque riceverai 1.000 PD.

- Completando l'Atto 1 con 11 uccisioni, sforerai il criterio per ottenere il bonus generale e non riceverai alcun PD.

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA
SEQUENZE INTERATTIVE
EMBLEMI
EQUIPAGGIAMENTO SPECIALE
SEGRETI
RIASSUNTO
INTERPRETAZIONE
BIOGRAFIE

ATTO	CATEGORIA	CRITERIO BONUS MASSIMO	BONUS MASSIMO	CRITERIO BONUS GENERALE	SCALA BONUS GENERALE
ATTO 1	Tempo totale	Entro 50 minuti	15.000	Da 50 a 150 minuti	Da 10.000 a 10
	Continua utilizzati	0	10.000	Da 1 a 5	Da 5.000 a 1.000
	Numero di fasi d'allerta	0	20.000	Da 1 a 5	Da 5.000 a 2.000
	Numero di uccisioni	0	20.000	Da 1 a 10	Da 10.000 a 1.000
	Numero di oggetti curativi utilizzati	0	10.000	Da 1 a 5	Da 5.000 a 1.000
	Armi possedute	Oltre 69	10.000	Da 68 a 1	Da 5.000 a 70
	Flashback	Oltre 40	10.000	Da 39 a 1	Da 5.000 a 120
	Oggetti speciali	Non utilizzati	5.000	-	-
ATTO 2	Tempo totale	Entro 100 minuti	15.000	Da 100 a 300 minuti	Da 10.000 a 10
	Continua utilizzati	0	10.000	Da 1 a 10	Da 5.000 a 500
	Numero di fasi d'allerta	0	20.000	Da 1 a 10	Da 5.000 a 1.000
	Numero di uccisioni	0	20.000	Da 1 a 20	Da 10.000 a 500
	Numero di oggetti curativi utilizzati	0	10.000	Da 1 a 10	Da 5.000 a 500
	Armi possedute	Oltre 69	10.000	Da 68 a 1	Da 5.000 a 70
	Flashback	Oltre 105	10.000	Da 104 a 1	Da 5.000 a 40
	Oggetti speciali	Non utilizzati	5.000	-	-
ATTO 3	Tempo totale	Entro 160 minuti	15.000	Da 160 a 450 minuti	Da 10.000 a 10
	Continua utilizzati	0	10.000	Da 1 a 15	Da 5.000 a 340
	Numero di fasi d'allerta	0	20.000	Da 1 a 15	Da 10.000 a 670
	Numero di uccisioni	0	20.000	Da 1 a 30	Da 10.000 a 340
	Numero di oggetti curativi utilizzati	0	10.000	Da 1 a 15	Da 5.000 a 340
	Armi possedute	Oltre 69	10.000	Da 68 a 1	Da 5.000 a 70
	Flashback	Oltre 143	10.000	Da 142 a 1	Da 5.000 a 30
	Oggetti speciali	Non utilizzati	5.000	-	-
ATTO 4	Tempo totale	Entro 210 minuti	15.000	Da 210 a 600 minuti	Da 10.000 a 10
	Continua utilizzati	0	10.000	Da 1 a 20	Da 5.000 a 250
	Numero di fasi d'allerta	0	20.000	Da 1 a 20	Da 10.000 a 500
	Numero di uccisioni	0	20.000	Da 1 a 40	Da 10.000 a 250
	Numero di oggetti curativi utilizzati	0	10.000	Da 1 a 20	Da 5.000 a 250
	Armi possedute	Oltre 69	10.000	Da 68 a 1	Da 5.000 a 70
	Flashback	Oltre 207	10.000	Da 206 a 1	Da 5.000 a 20
	Oggetti speciali	Non utilizzati	5.000	-	-
ATTO 5*	Tempo totale	Entro 300 minuti	15.000 × moltiplicatore	Da 300 a 750 minuti	Da 10.000 a 10 × moltiplicatore
	Continua utilizzati	0	10.000 × moltiplicatore	Da 1 a 25	Da 5.000 a 200 × moltiplicatore
	Numero di fasi d'allerta	0	20.000 × moltiplicatore	Da 1 a 25	Da 10.000 a 400 × moltiplicatore
	Numero di uccisioni	0	20.000 × moltiplicatore	Da 1 a 50	Da 10.000 a 200 × moltiplicatore
	Numero di oggetti curativi utilizzati	0	10.000 × moltiplicatore	Da 1 a 25	Da 5.000 a 200 × moltiplicatore
	Armi possedute	Oltre 69	10.000 × moltiplicatore	Da 68 a 1	Da 5.000 a 70 × moltiplicatore
	Flashback	Oltre 273	10.000 × moltiplicatore	Da 272 a 1	Da 5.000 a 10 × moltiplicatore
	Oggetti speciali	Non utilizzati	5.000 × moltiplicatore	-	-

Livello di difficoltà	Moltiplicatore
Facile Liquid	x1
Normale Naked e Solid	x2
Difficile Big Boss	x5
Big Boss Estremo	x10

* I Punti Drebin bonus per l'ultimo Atto sono calcolati con gli stessi criteri dei precedenti, ma con una differenza sostanziale: viene applicato un moltiplicatore al tuo totale finale in base al livello di difficoltà scelto.

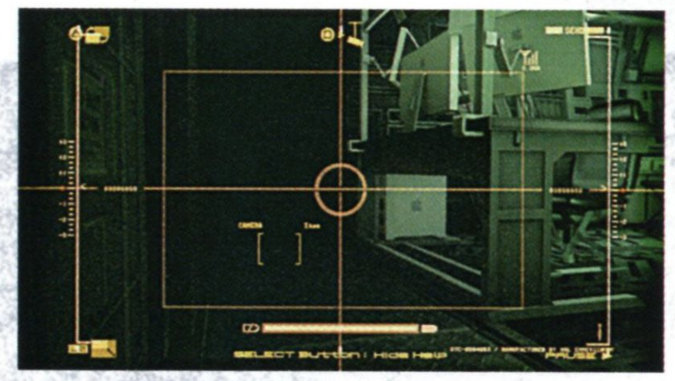
ELENCO DEI SEGRETI

In questa sezione tratteremo i numerosi segreti facoltativi, le sorprese e le caratteristiche varie presenti in *MGS4*. La maggior parte di essi sono citati nella guida principale, di conseguenza non leggere oltre se preferisci trovarli da solo.

Informazioni sulla missione

Queste sequenze interattive nascondono molti più segreti di quanto immagini.

Informazioni sulla missione - Atto 1: dopo aver salvato la partita a Ground Zero, puoi uscire dal gioco per assistere alle Informazioni sulla missione per l'Atto 1 nel menu principale. Troverai la fotocamera, una batteria, un brano per l'iPod®, una cassa di munizioni e una razione. Salva la partita quando ti viene chiesto. Alla ripresa del gioco, potrai accedere solo alla razione e al brano per l'iPod®; le munizioni saranno disponibili dopo aver raccolto un'arma, mentre per la batteria dovrai attendere di ricevere il Solid Eye e il Metal Gear Mk.II. Ricaricando questa sequenza Informazioni sulla missione e usando un file di salvataggio dopo aver ottenuto la mimetizzazione facciale di Laughing Octopus nell'Atto 2, puoi far sbattere il Metal Gear Mk.II contro Campbell per ottenere la sua mimetizzazione facciale fissa.

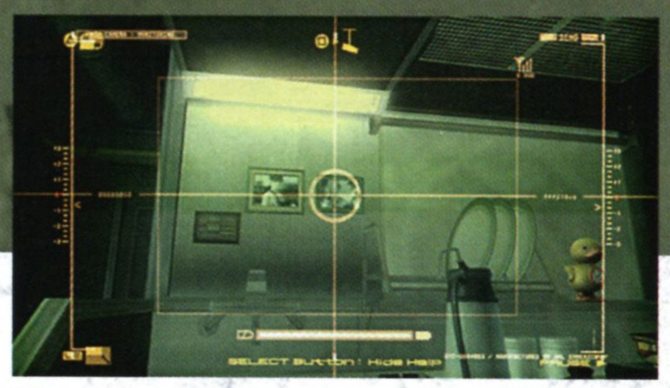


Informazioni sulla missione - Atto 2: se non hai raccolto la fotocamera in precedenza, puoi farlo ora. C'è anche un'ulteriore batteria e un brano per l'iPod®.

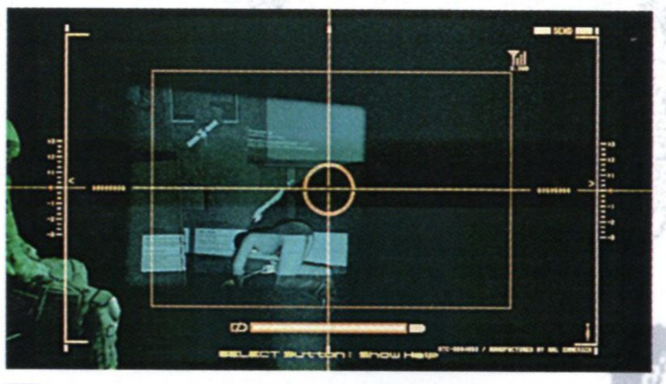
Informazioni sulla missione - Atto 3: ci sono un'altra batteria e un brano per l'iPod da raccogliere. Puoi ottenere anche le mimetizzazioni facciali fisse Cyborg Raiden – visiera chiusa, Cyborg Raiden – visiera aperta e Otacon mandando a sbattere il Metal Gear Mk.II rispettivamente contro Naomi, Sunny e Otacon.

INFORMAZIONI SULLA MISSIONE: INFORMAZIONI GENERALI

- *Puoi raccogliere (e portare) fino a sei batterie durante le sequenze Informazioni sulla missione. Esse continueranno ad apparire in ogni sequenza finché raggiungerai questo limite.*
- *Dopo aver raccolto la fotocamera o i brani per l'iPod®, non appariranno nelle partite successive se inizi una nuova sessione utilizzando i dati sul completamento del gioco.*
- *Una volta raccolte, le bambole Frog Soldier, Laughing Octopus, Raging Raven, Crying Wolf e Screaming Mantis vengono mostrate nella bacheca di fronte alla televisione nella stanza al piano superiore.*
- *Durante le sequenze Informazioni sulla missione, troverai spesso provviste "generali" come razioni, tagliolini e munizioni.*
- *C'è un telecomando che cambia posizione fra una sequenza Informazioni sulla missione e l'altra. Premi R1 per mostrare una serie di immagini di Akina Minami sullo schermo al piano di sotto.*
- *Puoi accendere la radio in cucina premendo R1. Premilo di nuovo per scorrere le stazioni disponibili.*



Informazioni sulla missione - Atto 4: come al solito, ci sono una batteria e un brano per l'iPod® da raccogliere. C'è anche una nuova immagine sul muro al piano di sopra, vicino a quella di Olga. Questa cambia ogni giorno della settimana, dunque ce ne sono sette in tutto. Se eviti di raccogliere la fotocamera prima dell'Atto 4 durante la prima partita, troverai una foto particolare di Naomi nell'Album fotografico.



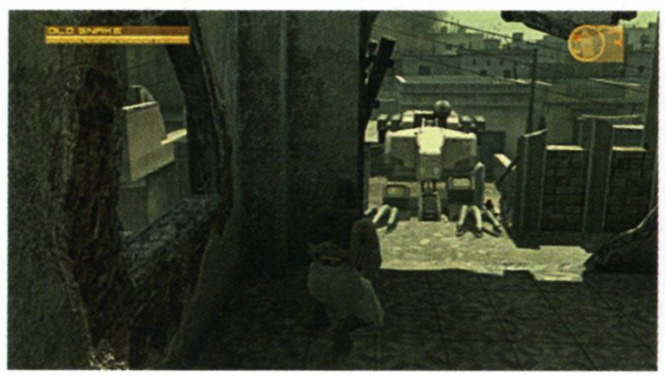
Informazioni sulla missione - Atto 5: durante questa sequenza Informazioni sulla missione non ti sarà concesso esplorare, ma potrai comunque dare un'occhiata nella stanza e spostare l'immagine proiettata con le due levette analogiche.

Atto 1

Ground Zero: nella seconda breve sezione di gioco, puoi assistere a una sequenza diversa in base all'estremità della stradina verso la quale corri.

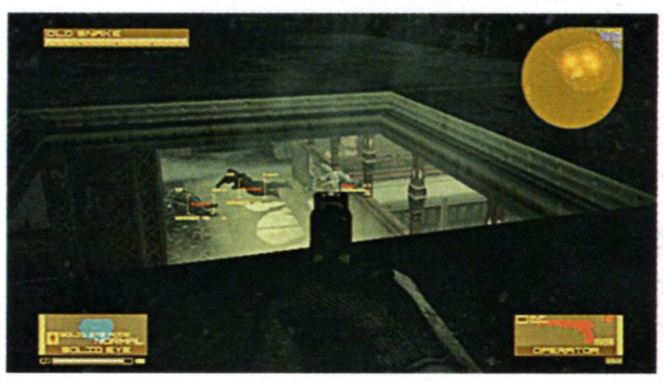
Covo dei Miliziani: il travestimento da miliziano mediorientale è nascosto dentro un armadietto in una stanza a nord-est della zona. Una volta indossatolo, i miliziani ignoreranno completamente Snake. Può essere equipaggiato solo durante l'Atto 1.

Centro Città: puoi abbattere l'elicottero che arriva quando raggiungi l'ingresso del Palazzo degli Albori.



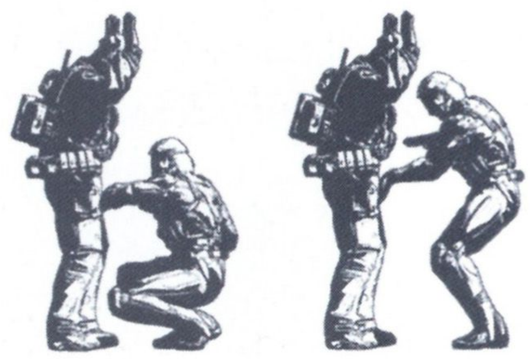
Ground Zero: se cerchi di nasconderti ai piani superiori dell'edificio diroccato, un Gekko potrebbe arrampicarsi sul muro all'esterno ed esaminare la stanza.

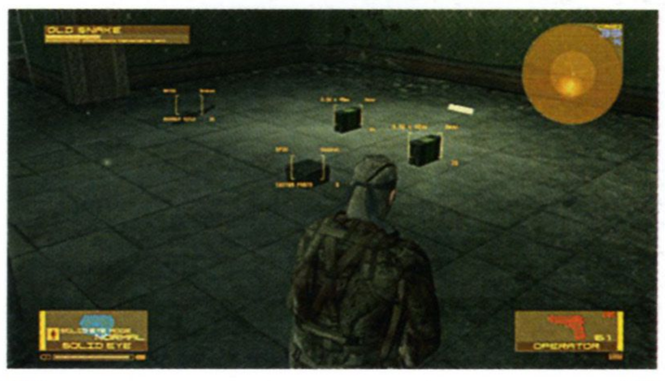
Covo dei Miliziani: queste informazioni in realtà valgono sia per l'Atto 1 che per il 2. Una volta entrato nelle grazie dei miliziani o dei soldati ribelli, essi ti ricambieranno (quasi automaticamente) dandoti degli oggetti ogni volta che li incontri. Tuttavia, riceverai sempre una scatola di tagliolini pronti...



Palazzo degli Albori: puoi strisciare attraverso il condotto d'aerazione sul tetto del Palazzo degli Albori per attaccare il secondo gruppo di Soldati Haven dall'alto. Ci sono anche degli oggetti da raccogliere qui.

Zona Rossa: puoi arrampicarti sul piedistallo di fronte all'ingresso della zona; tieni premuto △ per far assumere a Snake la postura della statua mancante.

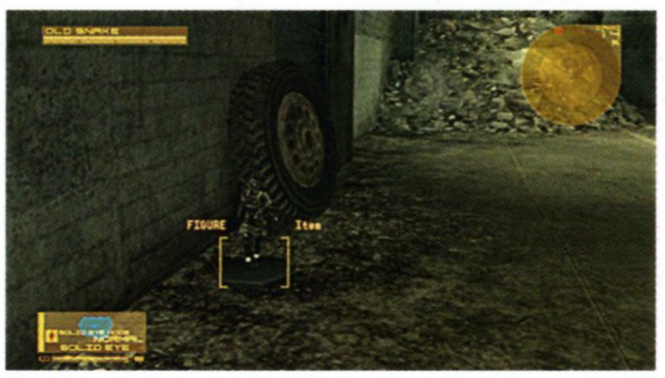




Palazzo degli Albori: dopo che Johnny avrà disattivato la trappola esplosiva, puoi correre e rotolare oltre il buco nel pavimento per trovare degli oggetti nascosti.

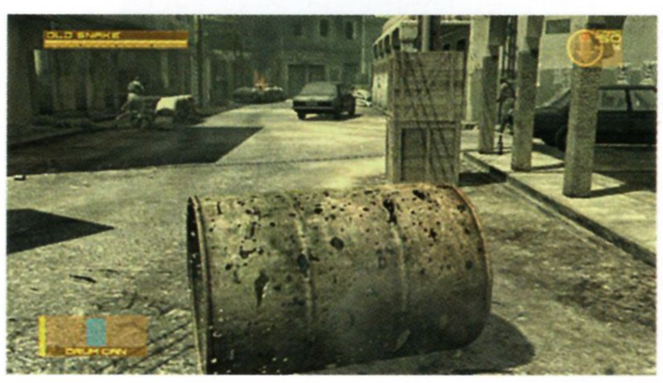
Zona Rossa: se hai usato il file dati sul completamento del gioco per iniziare una nuova partita, tutto l'equipaggiamento di Snake raccolto nelle precedenti sarà disponibile dopo l'incontro con il Metal Gear Mk.II. Inoltre avrai accesso alla mimetizzazione facciale ben prima del combattimento contro Laughing Octopus.

Covo dei Miliziani: puoi migliorare i tuoi rapporti con i miliziani e con i soldati ribelli offrendo loro razioni, Regain® o tagliolini. Una volta raggiunto lo stato massimo di alleato, ogni volta che dai loro qualcosa di solito ricambieranno offrendoti munizioni, oggetti curativi e persino brani per l'iPod®.

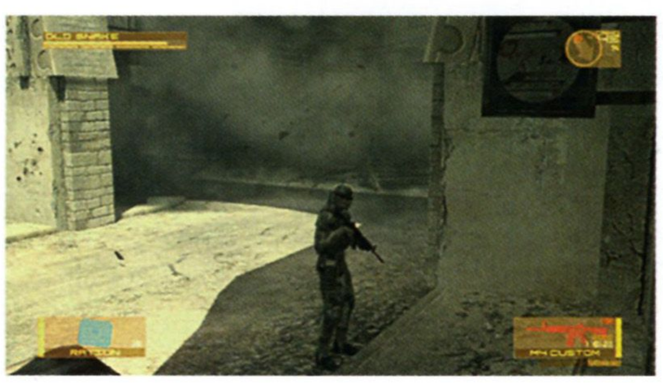


Palazzo degli Albori: raggiungendo il Garage del Palazzo degli Albori senza uccidere alcun Soldato Haven, al tuo arrivo troverai la Bambola Frog Soldier.

Covo dei Miliziani: se torni indietro nella Zona Rossa senza aver aiutato i miliziani in precedenza, la battaglia che si svolge all'esterno è leggermente diversa. Uno Stryker percorrerà la strada fermandosi davanti ai sacchi di sabbia da dove parti.



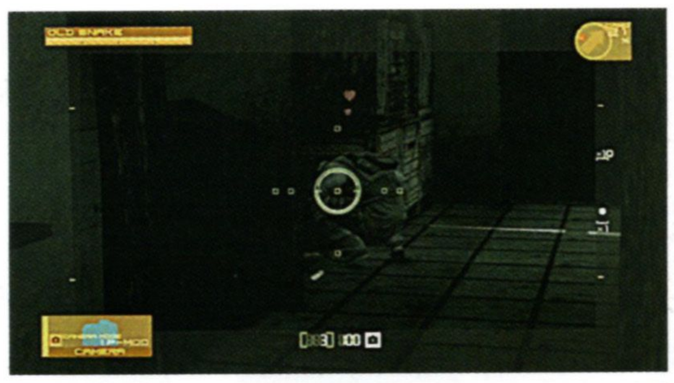
Centro Città: una volta ottenuto il bidone, puoi rotolarci all'interno e usarlo anche per abbattere i soldati. Tuttavia, utilizzando questo trucco per più secondi alla volta, Snake vomiterà, perdendo una grossa fetta di psiche.



Mezzaluna Meridiana: se scorti in salvo il carro armato dei miliziani fino in fondo alla strada, farà saltare in aria il posto di blocco, aprendo un percorso alternativo per raggiungere la prossima zona. Non c'è modo di impedire la successiva distruzione del mezzo, ma puoi aiutare i soldati locali a vincere la battaglia contro le truppe CMP.

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA
SEQUENZE INTERATTIVE
EMBLEMI
EQUIPAGGIAMENTO SPECIALE
SEGRETI
RIASSUNTO
INTERPRETAZIONE
BIOGRAFIE

Atto 2

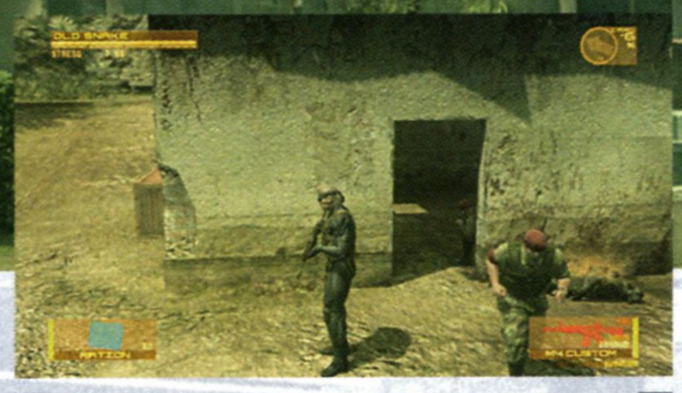


Villaggio di Cove Valley: guarda attraverso la finestra della casa sulla sinistra rispetto alla tua posizione di partenza – vedrai un soldato CMP che sfoglia una copia di Playboy.

Centrale Elettrica: : distruggere il pannello di controllo ti permette inoltre di accedere a un'area segreta. Arrampicati in cima alla torre di metallo all'esterno, quindi procedi lungo uno dei due cavi per raggiungere il pilone vicino.

Laboratorio di Ricerca: se sconfiggi Laughing Octopus riducendo il suo indicatore della psiche a zero, puoi trovare la Bambola Laughing Octopus su un letto durante lo scontro con Laughing Beauty.

Villaggio di Cove Valley: se attacchi i soldati CMP e proteggi i prigionieri mentre si affannano per fuggire, i ribelli apriranno una porta, altrimenti chiusa, nell'edificio sulla destra rispetto alla tua posizione di partenza. All'interno ci troverai, fra gli altri, il travestimento da ribelle sudamericano.



Struttura di Reclusione: puoi migliorare le tue relazioni con i ribelli liberando i quattro soldati tenuti prigionieri. Così facendo aumenterai anche il numero di alleati che combatteranno al tuo fianco nell'area Palazzo Vista.

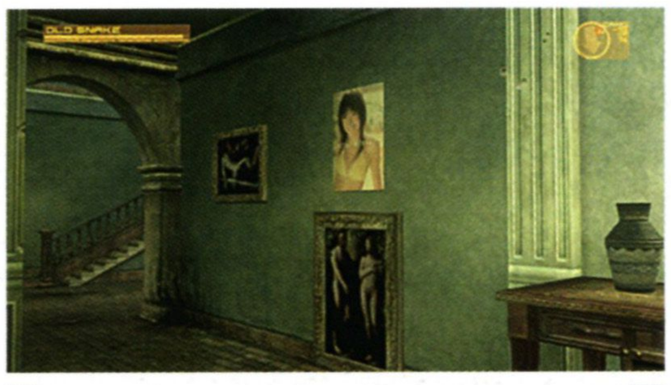
Laboratorio di Ricerca: se ti sdrai su un letto durante il combattimento contro Laughing Beauty, questa salirà sopra Snake e lo abbraccerà.

Villaggio di Cove Valley: equipaggia il travestimento da ribelle sudamericano per unirti ai soldati ribelli mentre tentano di raggiungere furtivamente la prossima zona, una volta superato il checkpoint. È molto più difficile senza il travestimento.

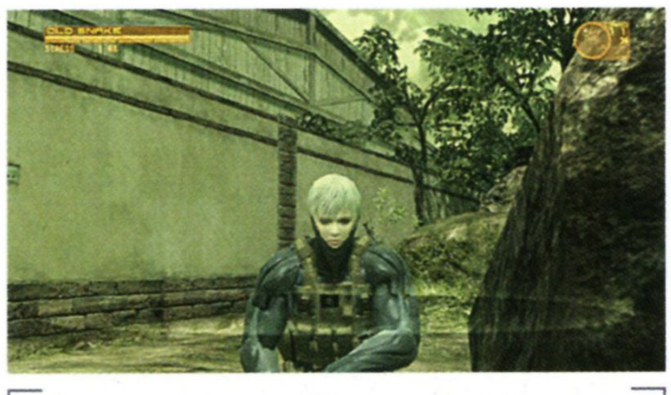
Palazzo Vista: dopo che il bulldozer irrompe attraverso il cancello, tutti i soldati CMP verranno rimossi da ogni mappa prima del Palazzo Vista. Approfittane per tornare indietro e raccogliere gli oggetti che potresti aver lasciato.

Laboratorio di Ricerca: equipaggiando la fotocamera durante la fase del "mondo bianco" in tutti i combattimenti contro le Belle, il tuo avversario si metterà in posa per farsi scattare una foto. Se ascolti il brano per l'iPod® Oishii Chuhan Seikatsu, inizierà a ballare.

Centrale Elettrica: se distruggi il pannello di controllo all'interno della Centrale Elettrica, tutta la zona (e il Villaggio di Cove Valley) sarà sotto il controllo dei ribelli al termine del filmato. Se non lo fai, e raggiungi Drebin prima che i ribelli possano togliere la corrente, la zona sarà sotto il controllo delle truppe CMP.

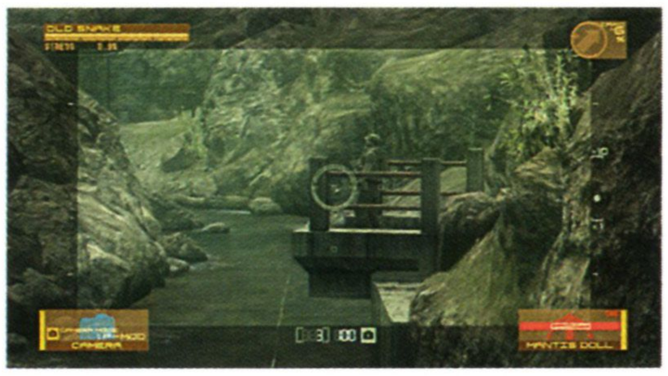


Palazzo Vista: puoi trovare due foto di Akina Minami all'interno del palazzo. La prima è nascosta dietro un quadro nell'area della reception (spara per mostrarla), mentre la seconda è in bella vista sopra il letto al piano di sopra. Osservando una delle due in modalità FPS, Snake si ricorderà il nome della modella. Inoltre, il suo indicatore della psiche si rigenererà a un ritmo maggiore (se non è già al completo).



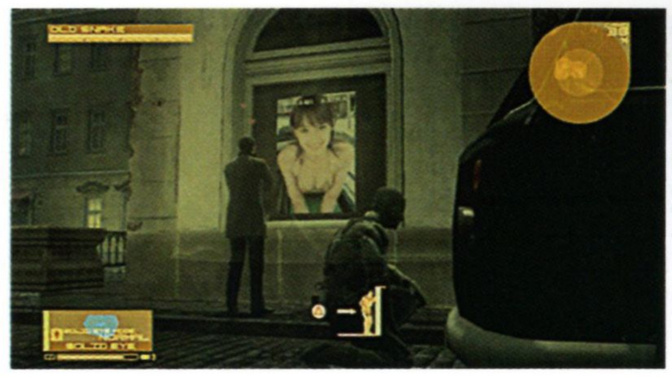
Laboratorio di Ricerca: sconfiggi Laughing Beauty con armi non letali per ricevere la sua mimetizzazione facciale.

Atto 3



Sentiero Montano: appena attraversi il ponte, guarda alla tua destra per vedere un soldato CMP che si sta "liberando" nel fiume. Puoi anche strisciargli alle spalle per coglierlo di sorpresa.

Settore Sud della Periferia: puoi salire sul piedistallo nel parco e mascherare Snake da statua, come hai fatto nell'Atto 1, con conseguenze divertenti se lo fai prima che il membro della resistenza "vada in bagno".

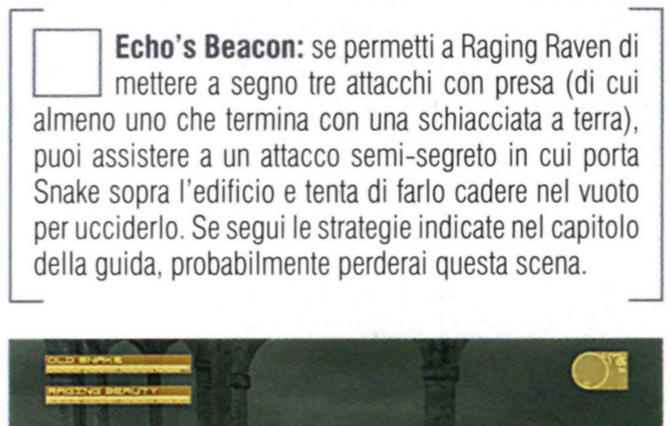


Settore Centrale della Periferia: visiterai quest'area solo a livello Difficile Big Boss e Big Boss Estremo. All'inizio vedrai il membro della resistenza intento ad ammirare un'altra immagine a colori di Akina Minami.

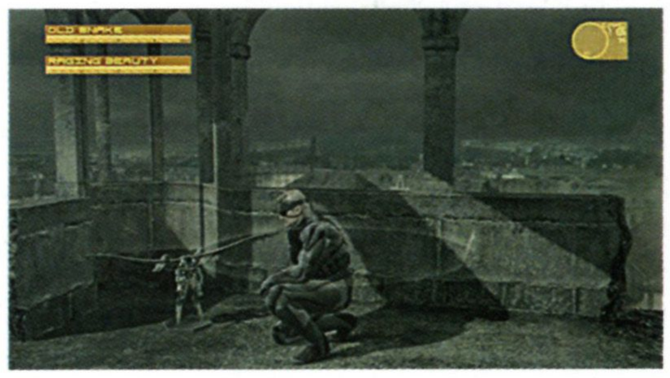
Sentiero Montano: seguendo il sentiero sulla sinistra per raggiungere il ponte, arriverai a una zona erbosa che ricorda un cerchio nel grano. Rimani al centro di essa fino al termine della sequenza audio per ricevere 1.000 PD bonus (i fan della serie riconosceranno la voce del finto Campbell in *MGS2*.)

Sentiero Montano: quando incontri un soldato CMP intento a posizionare una claymore, prendi il sentiero a nord-est. La targa di metallo a terra riporta le firme e le impronte del team di sviluppo di *MGS4*. Sdraiandoti sopra di essa otterrai il motivo unico "impronta di mano" per la OctoCamo. Vai nel menu Mimetizzazione e registralo per un uso futuro.

Settore Sud della Periferia: guardati spesso intorno mentre attraversi la Periferia, usando i comandi standard per la visuale (non tenere premuto L1 per mirare e non usare la modalità FPS). In diversi punti del tuo tragitto dovresti scorgere un individuo sospetto con un impermeabile e un cappello che sbircia da dietro un riparo. Nel caso in cui non te ne fossi accorto, si tratta in realtà dei Gekko nano, travestiti, che hai incontrato nella chiesa. Essi seguono Snake dall'inizio della missione (è grazie a loro che Liquid scopre la posizione del QG della resistenza). Non serve a niente tentare di sparargli (o correre a indagare), dal momento che si nasconderanno o fuggiranno prima che tu possa fare qualcosa.

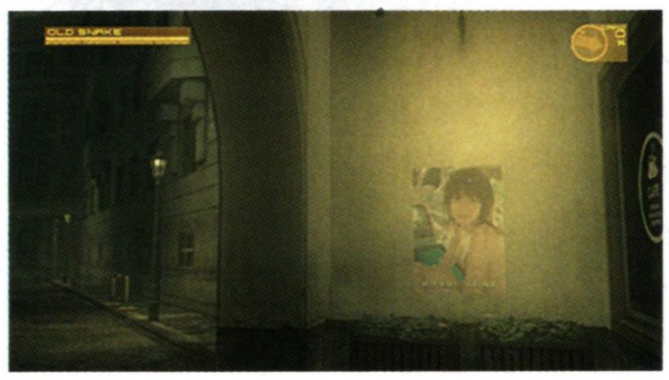


Echo's Beacon: se permetti a Raging Raven di mettere a segno tre attacchi con presa (di cui almeno uno che termina con una schiacciata a terra), puoi assistere a un attacco semi-segreto in cui porta Snake sopra l'edificio e tenta di farlo cadere nel vuoto per ucciderlo. Se segui le strategie indicate nel capitolo della guida, probabilmente perderai questa scena.

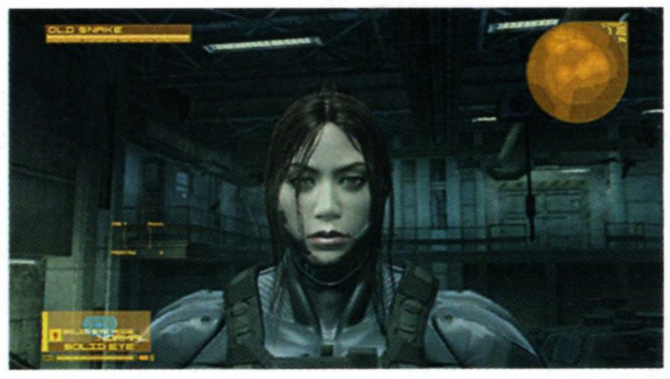


Echo's Beacon: sconfiggendo Raging Raven con armi non letali, troverai la Bambola Raging Raven sul balcone all'ultimo piano durante lo scontro con la Bella.

Piazza del Mercato: fra i resti delle bancarelle distrutte troverai degli oggetti, fra cui, in un'occasione, un brano per l'iPod®.



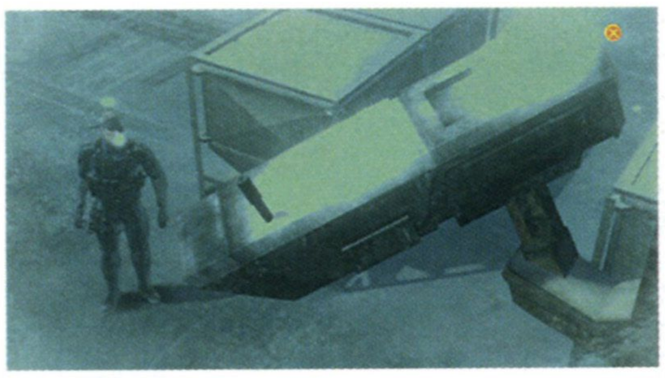
Settore Sud della Periferia: c'è un altro poster di Akina Minami prima di lasciare la zona. Di solito il membro della resistenza lo fisserà prima di attraversare la strada.



Echo's Beacon: sconfiggi la Bella riducendo il suo indicatore della psiche a zero per ricevere la mimetizzazione facciale di Raging Beauty.

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA
SEQUENZE INTERATTIVE
EMBLEMI
EQUIPAGGIAMENTO SPECIALE
SEGRETI
RIASSUNTO
INTERPRETAZIONE
BIOGRAFIE

Atto 4

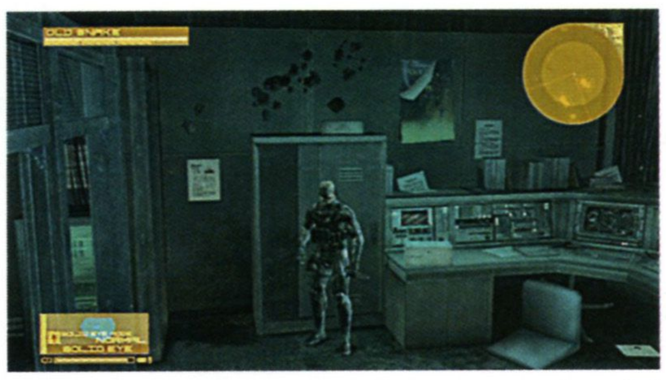


Eliporto: avvicinandoti a una delle due telecamera di sorveglianza inattive mentre in sottofondo risuona ancora il brano "The Best is Yet to Come", assisterai a una breve "sequenza", con tanto di flashback interattivo opzionale (premi ⊗). C'è una sequenza diversa per entrambe le telecamere, ma puoi vederne solo una a partita.

Deposito Testate Nucleari S2: ci sono tre password segrete che puoi inserire quando appare il tastierino numerico. 14893 ti permette di ricevere 100.000 PD bonus, mentre 78925 e 13462 ti regalano due brani per l'iPod®.

Campo di Neve e Torre Comunicazioni: ci sono quattro flashback audio facoltativi al termine dello scontro con Crying Beauty: uno a sud rispetto al tuo punto di partenza al termine del filmato (vicino all'angolo della torre a nord), uno accanto all'elicottero abbattuto a nord-est, uno sulla passerella inferiore della torre comunicazioni sud e un ultimo lungo il "sentiero" ricoperto di neve all'estremità sud della mappa.

Eliporto: puoi ascoltare dei flashback audio facoltativi al centro dell'eliporto, presso i cancelli a sud e appena dentro il condotto d'aerazione in alto.



Deposito Testate Nucleari S2: puoi ascoltare un flashback audio facoltativo avvicinandoti all'armadietto nel vecchio laboratorio di Otacon.

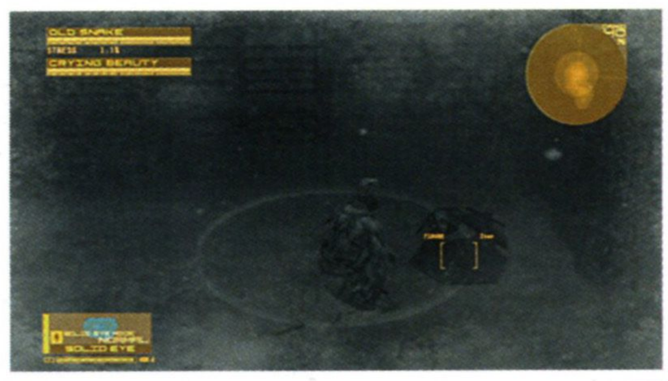
Campo di Neve e Torre Comunicazioni: se infastidisci i quattro lupi, questi attaccheranno Snake. Puoi solo stordirli, dato che sono invincibili.

Hangar dei Carri Armati: se scegli di entrare nell'Hangar dei Carri Armati strisciando attraverso il condotto d'aerazione in alto, appena Snake si avvicina ai ratti presenti all'interno, sopra le loro teste appariranno dei piccoli punti esclamativi. Si tratta di un omaggio a *MGS1*.

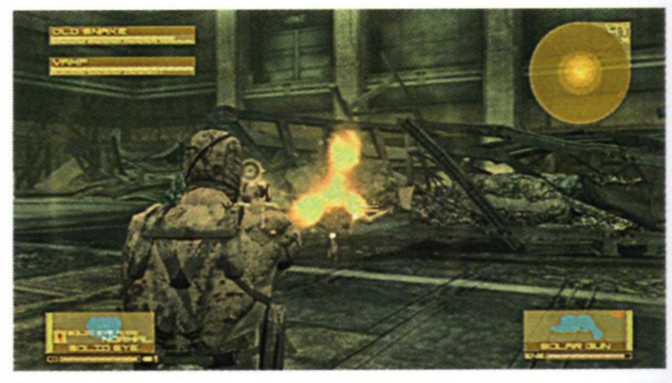
Deposito Testate Nucleari S2: è possibile usare il Metal Gear Mk.III per dare corrente ai pannelli a terra nel corridoio e uccidere il Gekko. Basta premere △ quando il tuo assistente meccanico si avvicina al pannello di controllo che lampeggia.

Altoforno: durante il trasferimento in ascensore dall'Altoforno alla Struttura di Fusione ascolterai un altro flashback audio se non è in atto una fase d'allerta.

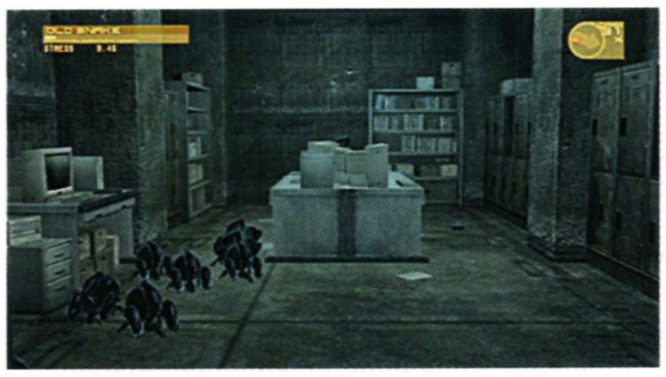
Hangar dei Carri Armati: c'è un flashback audio facoltativo sulle scale.



Campo di Neve e Torre Comunicazioni: sconfiggendo Crying Wolf con il Mosin-Nagant (o, anche se più difficile, con altre armi non letali), troverai la Bambola Crying Wolf dietro di te all'inizio del combattimento con la Bella.



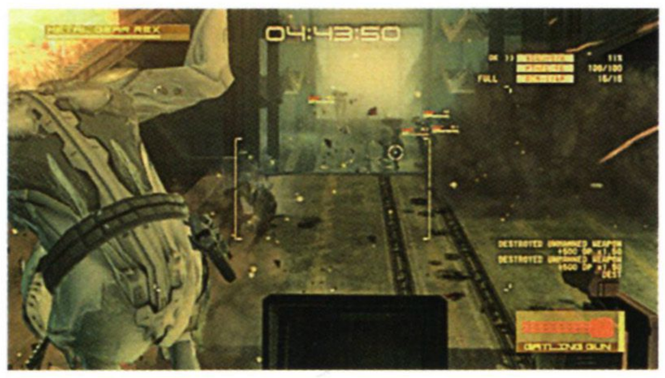
Galleria dei Rifornimenti Sotterranea: Vamp è estremamente vulnerabile alla pistola solare. Una volta sbloccata, batterlo sarà uno scherzo.



Hangar dei Carri Armati: una delle porte al piano di sopra è chiusa la prima volta che visiti quest'area. Puoi tornarci successivamente per accedere alla stanza dopo che Otacon ha ripristinato la corrente nel Deposito Testate Nucleari, al termine dello scontro con i due Gekko.

Campo di Neve e Torre Comunicazioni: sconfiggi Crying Beauty con armi non letali per ottenere la sua mimetizzazione facciale.

Galleria dei Rifornimenti Sotterranea: prova a colpire Vamp mentre combatte con Raiden in cima al Metal Gear REX e Snake si rifiuterà di farlo.



Galleria Superficiale: puoi ottenere una somma di Punti Drebin a sei cifre abbattendo i Gekko in quest'area ai comandi del Metal Gear REX. Devi affrettarti verso l'uscita solo quando mancano circa due minuti.

Sala di Comando: la sequenza di Psycho Mantis termina in maniera leggermente diversa se usi un controller wireless DUALSHOCK®3.

Otacon sembra avere sempre qualcosa da dire a Snake quando viene contattato via codec. Ci sono letteralmente centinaia di conversazioni facoltative. Tuttavia, la sua saggezza andrà a farsi benedire dopo che lo avrai contattato più volte in ogni area, per poi tornare alla normalità una volta raggiunta la zona successiva. Assegnare il comando codec a SELECT nel menu Opzioni è una buona idea se intendi contattare spesso Otacon.

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA
SEQUENZE INTERATTIVE
EMBLEMI
EQUIPAGGIAMENTO SPECIALE
SEGRETI
RIASSUNTO
INTERPRETAZIONE
BIOGRAFIE

Atto 5

Prua della Nave: ci sono quattro boccaporti che puoi usare per accedere agli oggetti nascosti sotto il ponte. Il primo, accanto alla posizione di partenza di Snake, contiene un brano per l'iPod®.

Esterno della Nave: quando Liquid Ocelot esegue il suo classico gesto, tieni premuto △ per recuperare l'indicatore dell'energia vitale di Snake.

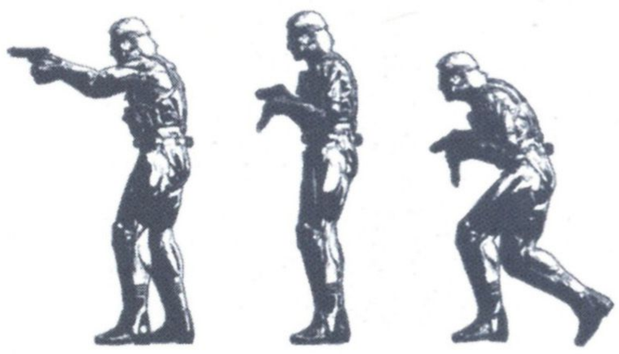
Ci sono due diversi filmati conclusivi per ciascuno dei quattro scontri con le Belle, a seconda che tu le abbia sconfitte riducendo a zero il loro indicatore dell'energia vitale o quello della psiche.

Sala di Comando: se non usi subito la siringa, puoi assistere a diverse conversazioni via codec che fanno riferimento al combattimento contro Psycho Mantis in *MGS1*. C'è anche un dialogo segreto tramite codec fra Otacon e Snake se cambi ingresso del controller.

Esterno della Nave: se Liquid Ocelot tenta di soffocare Snake con una presa durante la terza fase del combattimento, non premere nulla. Alla fine Liquid bacerà Snake sulla guancia.

In molte sequenze, puoi usare ✪ per zoomare (il livello di zoom dipende dalla pressione) e Ⓡ per muovere leggermente la visuale dopo aver ingrandito l'immagine.

Sala di Comando: la Bambola Screaming Mantis si trova vicino alla porta a nord della stanza durante il combattimento contro Screaming Beauty.



Se premi R2 durante una sequenza nella quale un personaggio viene presentato per la prima volta, al posto del nome del doppiatore apparirà quello dell'attore impiegato per il motion capture.

Varie

Sala di Comando: sconfiggi la Bella con armi non letali e riceverai la mimetizzazione facciale Screaming Beauty.

Se uccidi 50 soldati in un solo Atto, Snake sentirà una voce accusatrice proveniente dal passato e verrà colto da nausea.

Quando l'indicatore della psiche di Snake diminuisce durante una sequenza filmata, premi rapidamente ⊗ per recuperarlo.

AVVISO: RIVELAZIONI SULLA TRAMA!

Ti consigliamo di *non* leggere questo paragrafo, se non dopo aver completato *Metal Gear Solid 4*. Esso infatti contiene numerose rivelazioni sulla trama che rischierebbero di rovinarti l'effetto sorpresa e l'intreccio narrativo creato dagli autori.

RIASSUNTO

La storia di *Metal Gear* si svolge nell'arco di oltre un secolo, dalle origini dei *Filosofi* alla conclusione di *Metal Gear Solid 4*. Ciascun capitolo della serie è, generalmente, un episodio a se stante, nonostante vi sia sempre un unico filo conduttore. Ciò significa che non aver giocato alcuni degli episodi potrebbe privare certi incontri, o determinate rivelazioni, del loro pathos. In questa sinossi (e nell'interpretazione che ne seguirà) di tutta la storia di Metal Gear, rivedremo i momenti e le vicende chiave, per permettere ai lettori, siano essi appassionati di vecchia data o neofiti, di godersi appieno una delle storie più avvincenti del panorama videoludico.

COLONNELLO VOLGIN

NAKED SNAKE

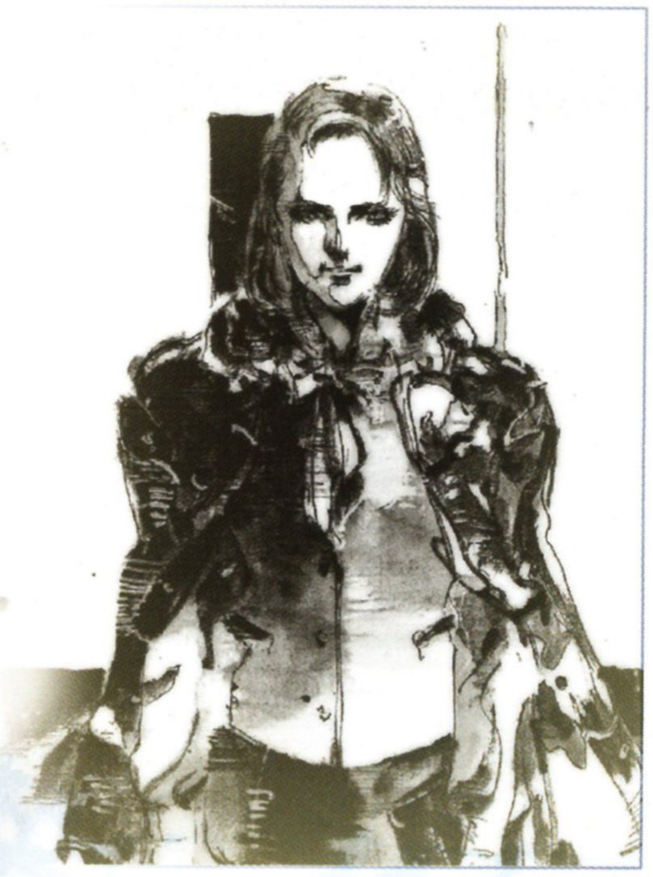
MAJOR ZERO

I – I GIORNI DEGLI IDEALI

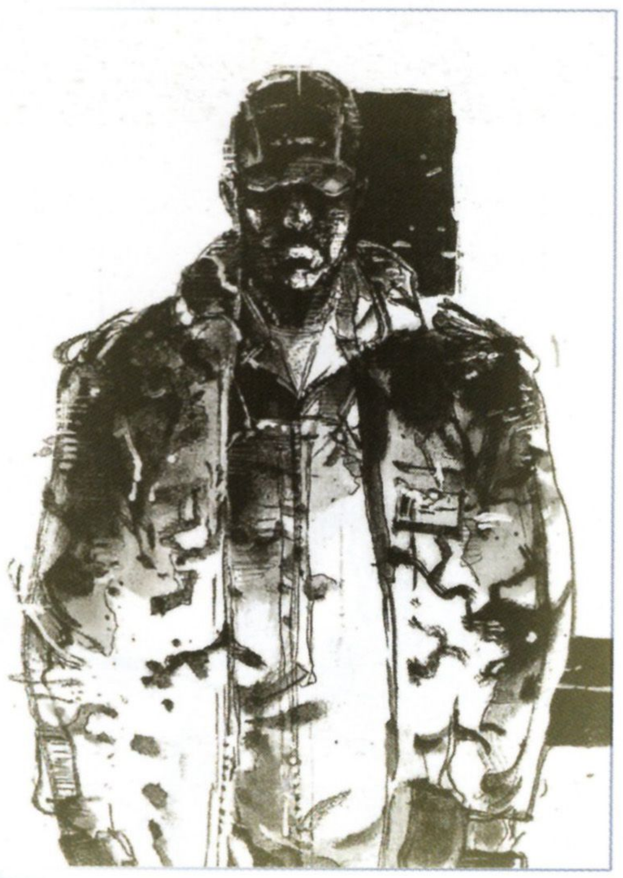
La genesi della saga di *Metal Gear*, la fondazione dei Filosofi, risale agli inizi del 1900. Questa particolare organizzazione ultra segreta fu fondata da un gruppo scelto di personaggi illustri provenienti dai tre paesi destinati a dominare il secolo venturo: gli Stati Uniti, la Russia e la Cina. Insieme, questi individui raccolsero un'ingente quantità di fondi, nota come l'Eredità dei Filosofi, che ritenevano sarebbe bastata per vincere qualsiasi conflitto mondiale, presente e futuro. Coloro che possiedono le risorse per fare la guerra hanno anche i mezzi per evitarla, e i Filosofi cercarono di raggiungere questo nobile scopo utilizzando le incredibili risorse a loro disposizione e la loro notevole influenza per indirizzare il mondo lontano da inutili conflitti sanguinosi. Tuttavia, col passare del tempo e con la morte dei suoi fondatori, l'utilità di questo comitato segreto andò via via spegnendosi: gli ideali dei Filosofi non erano stati fatti propri dai successori. Nella confusione e nel caos che seguirono la Seconda Guerra Mondiale, l'Unione Sovietica, o più precisamente un solo individuo, il Colonnello Volgin, si impossessò dell'Eredità dei Filosofi.

Gran parte della storia dietro *Metal Gear Solid 3* (il primo episodio della serie in ordine cronologico) ruota attorno al conflitto fra le tre potenze che crearono l'Eredità dei Filosofi e del loro tentativo di impossessarsene per perseguire i propri scopi. Durante la Guerra Fredda, il crescente arsenale nucleare a disposizione di Stati Uniti e Unione Sovietica portò entrambi i paesi ad abbracciare una dottrina di *mutua distruzione assicurata* – in pratica, un eventuale attacco da parte di una delle due potenze avrebbe portato l'altra a intervenire con un'intensità uguale o maggiore. Scartata l'ipotesi di una guerra terrestre su scala globale (che, tra l'altro, avrebbe certamente dato il là a un'escalation di morti) e qualunque potenziale attacco nucleare in grado di innescare sistemi di "launch on warning" ("attacco preventivo") o "fail deadly" ("risposta immediata"), entrambe le fazioni si affrontarono in conflitti sostitutivi sia sui campi di battaglia sia sui terreni ideologici. Gli eventi narrati in *Metal Gear Solid 3* si svolgono dopo la crisi missilistica cubana del 1964, che portò a una rottura nei rapporti diplomatici fra le due superpotenze e a un passo dalla guerra, più di quanto lo fossero mai state prima.

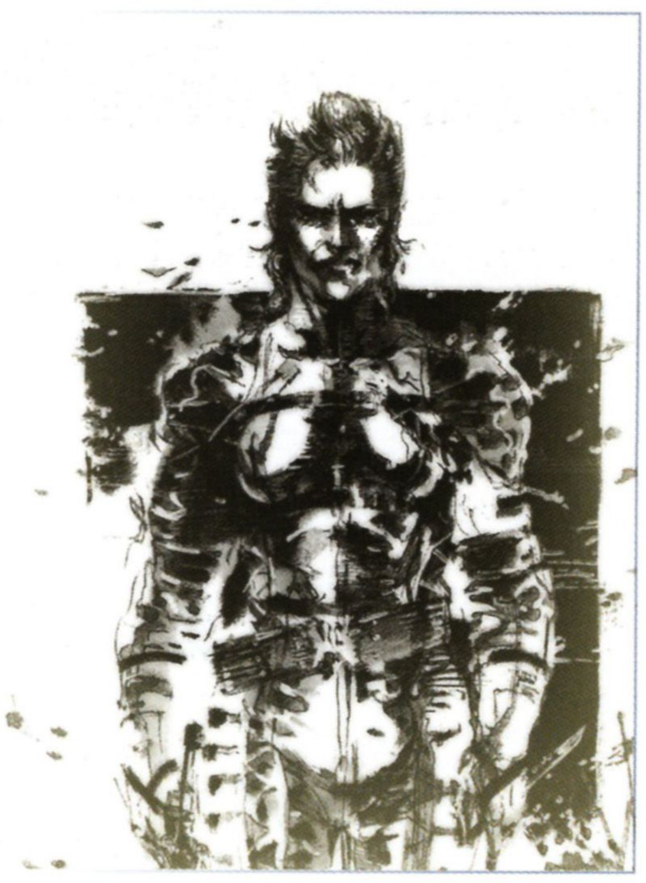
Un agente americano (Naked Snake) viene inviato in territorio sovietico dai servizi segreti statunitensi per aiutare la fuga di uno scienziato (Nikolai Sokolov), sul punto di creare un'arma in grado di distruggere il delicato equilibrio che impedisce la guerra nucleare fra le due superpotenze. Per compiere la sua missione, Naked Snake può contare sul supporto di un team a distanza di cui fanno parte il suo comandante (Major Zero), un consulente medico (Para-Medic), un esperto in tecnologia e servizi segreti (Sigint), e il suo mentore, la leggendaria guerriera nota semplicemente col rispettoso appellativo di The Boss.



PARA-MEDIC



SIGINT

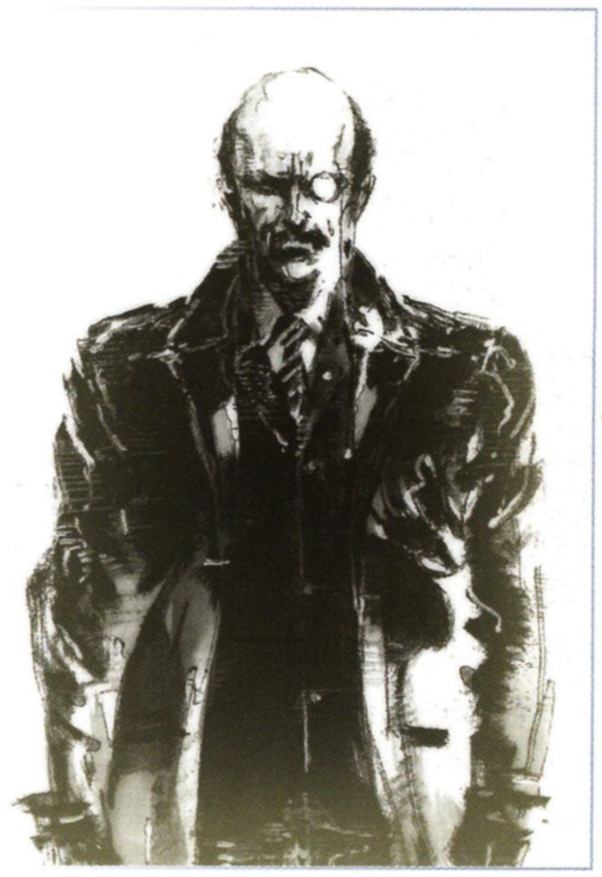


THE BOSS

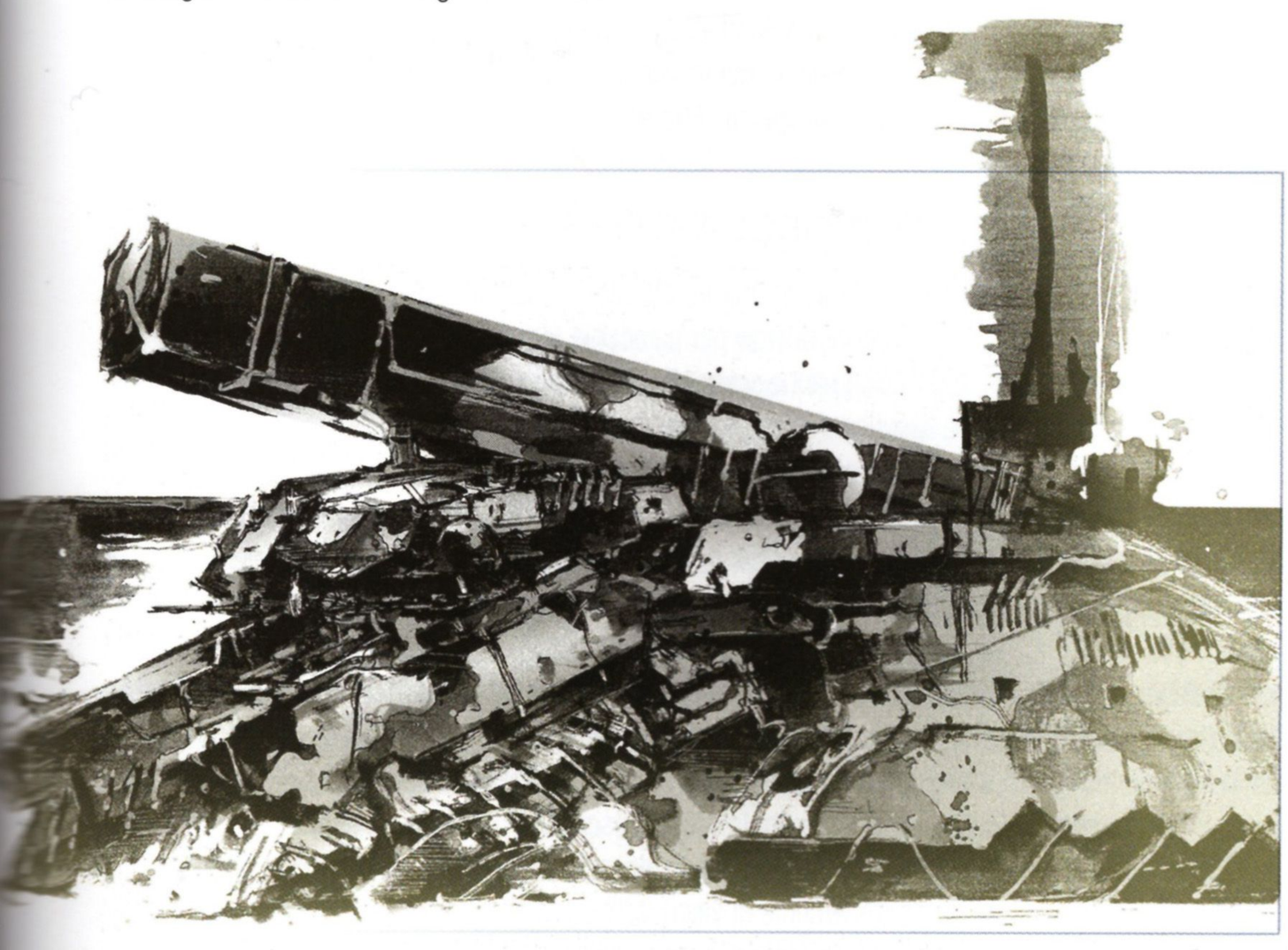
COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
▶ EXTRA
SEQUENZE INTERATTIVE
EMBLEMI
EQUIPAGGIAMENTO SPECIALE
SEGRETI
▶ RIASSUNTO
INTERPRETAZIONE
BIOGRAFIE

Maestro nelle arti dell'infiltrazione e nelle tecniche di sopravvivenza, Naked Snake riesce a mettersi in contatto con Sokolov. Tuttavia, durante il loro tentativo di fuga, vengono affrontati da The Boss, la quale, colpo di scena, sceglie di schierarsi dalla parte del Colonnello Volgin, fornendogli come segno della propria fedeltà due mini testate nucleari. Contando sull'Eredità dei Filosofi e sull'aiuto di The Boss e Ocelot (un giovane prodigio dell'esercito russo), Volgin ha intenzione di far cadere il governo del premier sovietico Nikita Krushev e di usare l'arma Shagohod creata da Sokolov per permettere all'Unione Sovietica di vincere la Guerra Fredda. Durante uno scontro chiaramente impari, The Boss riduce Naked Snake in fin di vita. A seguire, Volgin e i suoi alleati rapiscono Sokolov per costringerlo a completare la sua invenzione. Gravemente ferito, Naked Snake assiste all'esplosione del centro di ricerche dove era stato sviluppato lo Shagohod, provocata da Volgin che ha attivato la detonazione di una delle testate nucleari.

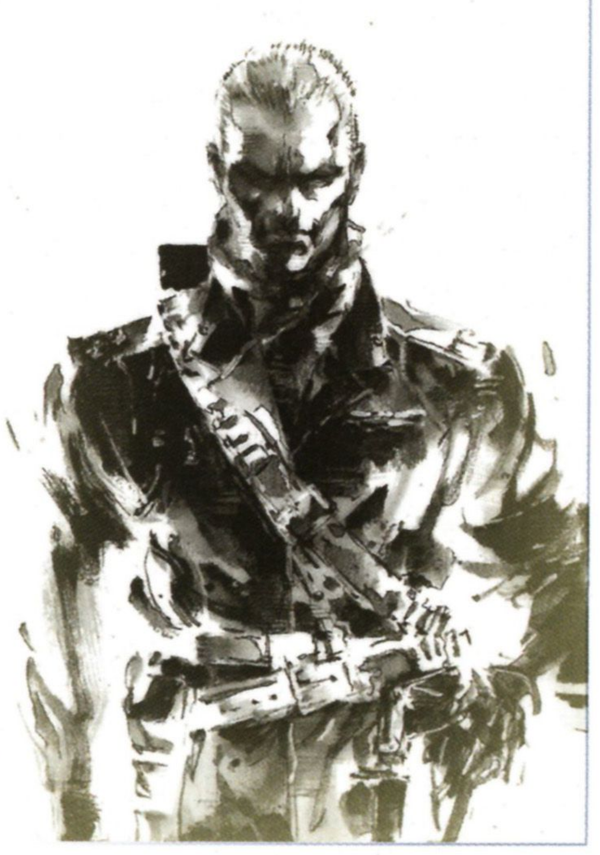
Mentre Naked Snake è convalescente in ospedale la settimana dopo essere stato salvato e riportato a casa, il Presidente degli Stati Uniti riceve una chiamata da parte del premier sovietico Krushev. Informato che la distruzione del centro di ricerche era stata causata da una bomba americana, Krushev chiede come risarcimento l'eliminazione di Volgin, ritenuto un avversario pericoloso in quanto alleato politico del suo rivale, Leonid Breznev. Major Zero e Naked Snake hanno la possibilità di porre rimedio al loro precedente insuccesso aiutando a scongiurare una crisi mondiale. L'obiettivo della loro missione (chiamata in codice "Operation Snake Eater") è recuperare Sokolov, distruggere lo Shagohod e uccidere Volgin e The Boss.



SOKOLOV



SHAGOHOD



OCELOT

EVA

GRAY FOX

NAOMI HUNTER

Naked Snake viene rispedito in territorio sovietico, dove potrà contare sull'aiuto di due agenti locali, Adam ed EVA. Al suo arrivo si imbatte solo in EVA, una talpa della CIA al servizio dell'organizzazione di Volgin, che gli rivela dove è tenuto prigioniero Sokolov. Naked Snake riesce a distruggere lo Shagohod e a uccidere Volgin al termine di uno scontro lungo e spettacolare. Ora per portare a termine la sua missione non gli resta che eliminare il proprio mentore, la sua madre spirituale, nonché suo precedente amore, The Boss. Una volta trovatisi faccia a faccia e pronti a combattere, la donna inizia a parlare della sua vita e a raccontare alcuni dei numerosi sacrifici che ha dovuto fare come soldato. Naked Snake riesce a vincere i propri sentimenti e ad aggiudicarsi il duello mortale con The Boss, ottenendo il microfilm con i codici d'accesso dell'Eredità dei Filosofi prima che lei muoia. Naked Snake fugge con EVA, che gli ruba il microfilm mentre dorme. Lascia un messaggio dal quale si scopre che in realtà era un agente del governo cinese, incaricata di impossessarsi dell'Eredità per conto del proprio paese.

Le fasi finali di *Metal Gear Solid 3* forniscono le risposte a molte domande. A quanto pare, il tradimento di The Boss non era altro che uno stratagemma per avvicinarsi a Volgin e recuperare l'Eredità dei Filosofi. Il suo ultimo incarico è stato accettare il proprio ruolo di traditrice fino all'ultimo, morendo per mano del suo allievo per nascondere la sua vera missione. In seguito all'uccisione di The Boss, Naked Snake diviene una leggenda vivente e cambia nome in codice, divenendo Big Boss, capo indiscusso dell'unità speciale FOXHOUND. Risulta inoltre chiaro che EVA (la quale aveva collaborato con gli Stati Uniti, con Volgin e, infine, con la Cina) non era l'unico agente ad aver fatto il triplo gioco. Con un colpo di scena infatti, si scopre che Ocelot lavora in realtà per il governo americano, nonostante il suo coinvolgimento nella storia con le due fazioni sovietiche. Il microfilm che ha lasciato rubare a EVA era un falso. Quello autentico è stato infatti riconsegnato agli Stati Uniti.

Analizzando gli eventi di *Metal Gear Solid 3*, si evince come facciano tutti parte di una serie di manovre complesse, ma ben mascherate, volte al recupero dell'Eredità dei Filosofi dalle grinfie di Volgin. The Boss macchia irrimediabilmente la propria reputazione tradendo il proprio paese per infiltrarsi nell'organizzazione di Volgin. Le due testate nucleari donate rappresentano un tradimento imperdonabile, un punto di non ritorno. La fredda e brutale umiliazione (anche se contenuta, come scopriremo in seguito) del suo pupillo durante il loro primo scontro sottolinea la sua evidente dedizione alla causa di Volgin. L'uso da parte di Volgin di una delle due mini testate nucleari per distruggere il centro di ricerche di Sokolov porta a una rapida escalation di eventi che consentono al governo americano di rispedire Naked Snake in territorio sovietico per svolgere il suo ruolo unico (e involontario) in questo cervellotico complotto. Ocelot, fedele agli americani (e, casualmente, figlio biologico di The Boss), è il contatto che Naked Snake dovrebbe incontrare (sotto il falso nome di "Adam"). Tuttavia, Ocelot sceglie di non uscire allo scoperto, lasciando che sia l'agente cinese EVA (apparentemente una seconda spia americana, ma che in realtà lavora per il proprio paese per recuperare l'Eredità dei Filosofi) a dargli il benvenuto.

Per Volgin, il tradimento di The Boss era l'ingrediente finale nel suo piano per rovesciare il governo di Krushev e utilizzare la piattaforma bellica Shagohod di Sokolov per ottenere un vantaggio decisivo nella Guerra Fredda. Ironia della sorte, egli non fa che introdurre un altro agente nemico fra le sue file, e avviare la sua stessa caduta. The Boss e Ocelot erano fedeli agli Stati Uniti, mentre EVA lo era alla Cina. Per quanto riguarda Sokolov, avrebbe preferito morire piuttosto che vedere la propria arma nelle mani del colonnello. Con astuzia, The Boss e il figlio Ocelot riescono a far prendere agli eventi la giusta piega, essendo a conoscenza del ruolo assegnato a ciascun protagonista. The Boss aiuta EVA perché sa che il microfilm che sta cercando è un falso. "Protegge" anche il proprio allievo Naked Snake, perché vuole che sia lui a prendere il suo posto quando sarà morta. Nel frattempo, Ocelot fa la sua parte per fare in modo che lo Shagohod e Volgin vengano eliminati prima di mettere le mani sull'Eredità dei Filosofi per conto degli Stati Uniti. Così facendo, egli soddisfa anche le richieste di Krushev (Volgin è morto), di Breznev (la posizione di Krushev come premier sovietico è stata pesantemente indebolita dalla crisi e quindi Breznev è destinato a succedergli) e, soprattutto, degli Stati Uniti, i quali alla fine sono quelli che riescono a recuperare in gran segreto l'Eredità.

The Boss sa meglio di chiunque altro quale destino le ha riservato l'intera vicenda. Patriota fino all'ultimo, ha scelto e accettato di morire per il proprio paese, interpretando fino in fondo il ruolo di traditrice. Naked Snake comprenderà il suo gesto e il significato del proprio sacrificio solo al termine dell'avventura. Il suo dolore e la sua disillusione vengono acuiti dalla promozione al grado di Big Boss da parte dei suoi superiori, che si sono sbarazzati del suo predecessore, la donna che egli adorava più di ogni altro.

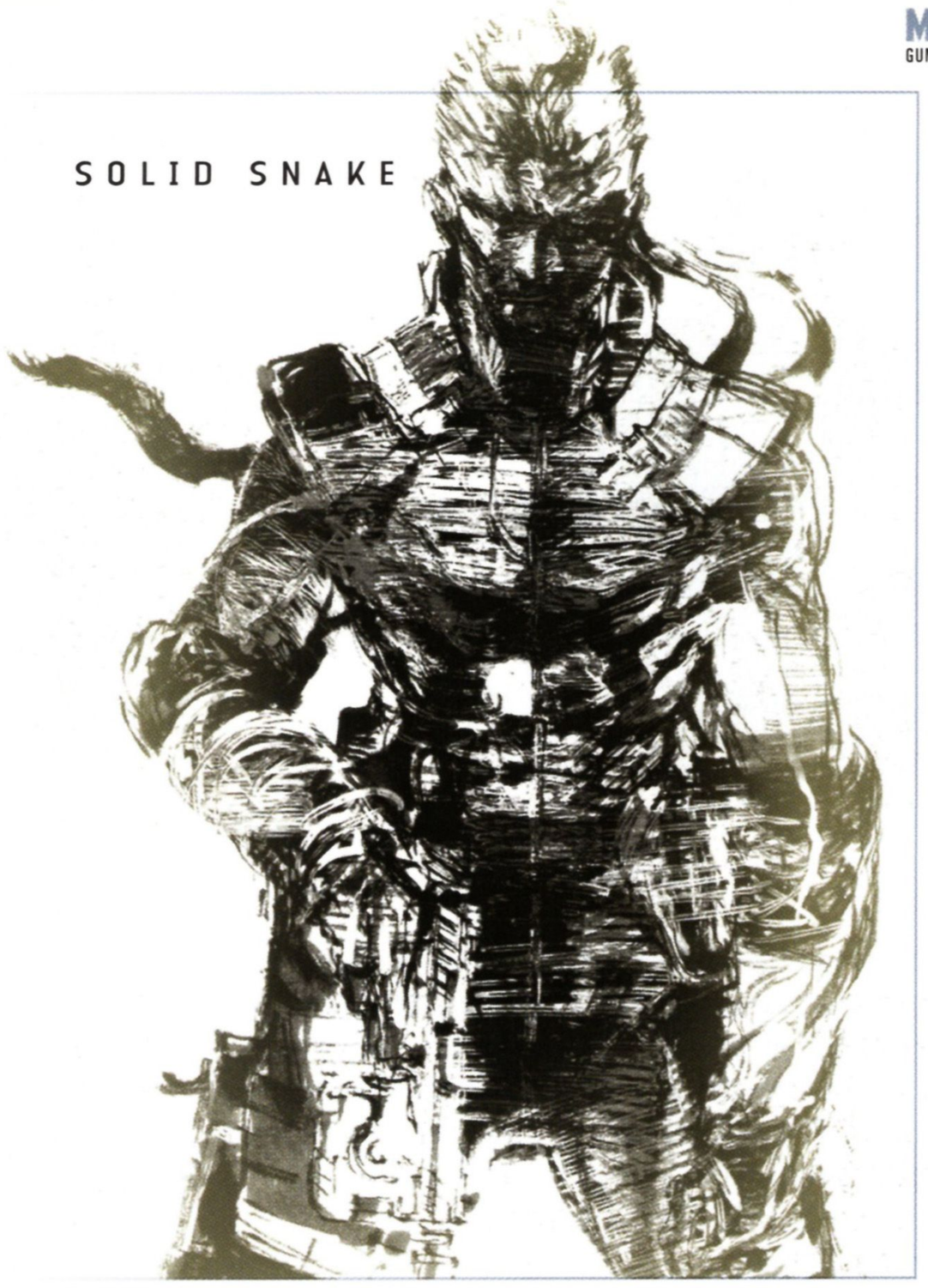
Questo è stato il prezzo da pagare per l'ideale di The Boss, il prezzo del suo impegno. Era pronta a morire per lo stile di vita che aveva scelto, per l'espressione di libertà per la quale era vissuta: amore e fedeltà verso il proprio paese. Gli stessi ideali furono alla base della nascita dei famigerati "Patriots".

II – I GIORNI DELLA CORRUZIONE

Gli individui possono morire, ma le loro idee, le loro azioni e il loro contributo sono in grado di sopravvivere al ricordo per parecchio tempo. Major Zero e Big Boss (il nuovo nome di Naked Snake) hanno scelto di abbracciare gli ideali tanto cari a The Boss. La sua disponibilità a sacrificarsi per il proprio paese ha lasciato il segno e portato alla fondazione dei Patriots nei primi anni '70. Questa organizzazione speciale, finanziata dall'Eredità dei Filosofi e dedita alla protezione degli Stati Uniti, in origine era composta dai sei membri fondatori: Major Zero (il più anziano del gruppo), Big Boss, Ocelot, EVA, Sigint (conosciuto in seguito come Donald Anderson) e Para-Medic (nota anche come dottoressa Clark).

Per assicurare la supremazia degli Stati Uniti, i Patriots escogitarono una soluzione radicale: un processo atto a imporre il modello politico, economico e sociale americano al resto del mondo. Uniformando le altre nazioni attraverso manovre nascoste, producendo dei facsimile del loro stesso scenario culturale e politico, essi credevano di poter evitare opposizioni future o minacce dall'esterno. Così facendo, tradirono (o forse persero semplicemente di vista) la vera passione su cui si basavano le idee della donna alla quale si erano ispirati, ovvero che la fiducia nella libertà individuale rafforzava il desiderio di ognuno di difendere la propria nazione a ogni costo, fino a sacrificare la

ROY CAMPBELL



SOLID SNAKE

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
▶ EXTRA
SEQUENZE INTERATTIVE
EMBLEMI
EQUIPAGGIAMENTO SPECIALE
SEGRETI
▶ RIASSUNTO
INTERPRETAZIONE
BIOGRAFIE

propria stessa vita. Mettendo da parte l'esempio di The Boss, i Patriots (soprattutto Zero) cercarono sempre più di ottenere il controllo assoluto per raggiungere i propri obiettivi. Per loro, il fine giustificava i mezzi.

Grazie alle risorse praticamente inesauribili dell'Eredità dei Filosofi, l'influenza dei Patriots crebbe al punto che anche le banche, le fondazioni, le società e gli stessi governi si rivolgevano a loro. Guidati dalla leggenda vivente Big Boss per aiutare a indirizzare le opinioni delle masse, dei ricchi e dei potenti, i Patriots iniziarono a modificare lo sviluppo dello scenario politico e sociale del mondo. La disillusione di Big Boss cresceva di pari passo con il potere dell'organizzazione. Si sentiva manipolato e sfruttato da Zero, del quale non condivideva i metodi.

Accortosi della crescente divergenza d'opinioni con Big Boss, Zero lanciò in segreto il progetto "Les Enfants Terribles". Sfruttando le capacità della dottoressa Clark (alias Para-Medic), una donazione di ovuli da parte della sua assistente giapponese, e con EVA a fare da madre surrogata furono creati tre cloni di Big Boss nella massima riservatezza: Solid Snake, Liquid Snake e, più tardi, Solidus Snake. Quando Big Boss venne a sapere di questo tradimento, si accorse che il suo amico era poco, se non affatto, legato ai principi che avevano portato alla fondazione dei Patriots, e che la sua sete di potere avrebbe finito col soffocare tutta la libertà nel mondo.

La separazione dei due amici ora era completa. Là dove Major Zero desiderava soltanto controllare le menti e le informazioni, Big Boss cominciò a essere ossessionato dalla libertà. Una libertà totale, anarchica, violenta. La drastica rimozione di tutti i vincoli e regole, un campo di battaglia aperto e permanente dove gli uomini potevano sfogare liberamente impulsi e desideri. Zero voleva l'ordine assoluto mentre Big Boss l'esatto contrario: il caos totale, la libertà individuale portata all'estremo.

Big Boss lasciò i Patriots e sparì per diversi anni, permettendo a Zero di consolidare il proprio potere e la propria influenza. Gli episodi *Metal Gear* e *Metal Gear 2: Solid Snake* narrano di come Big Boss (assistito da Frank Jaeger, noto anche come Gray Fox) assunse il controllo di due nazioni [fittizie] con un esercito di mercenari: prima Outer Heaven e poi Zanzibar Land. In entrambi i casi, Big Boss se la sarebbe dovuta vedere con Solid Snake, suo figlio (anche se sarebbe meglio dire un suo clone, nonostante a quel tempo Snake ancora non lo sapesse). Malgrado fosse all'oscuro della loro esistenza, Solid Snake agì involontariamente come uno strumento dei Patriots – in particolare di Zero. Dopo che Snake aveva completato la sua missione a Zanzibar Land, i Patriots recuperarono in segreto i corpi di Big Boss e Gray Fox. Il primo fu tenuto in uno stato di coma perpetuo, mentre Gray Fox venne usato come cavia per sperimentare nuove tecniche chirurgiche atte a migliorare le prestazioni fisiche, diventando il Cyborg Ninja.

Per quanto riguarda Zero, il tradimento del suo amico aumentò il proprio disprezzo nei confronti del genere umano. Piuttosto che passare il controllo dell'organizzazione a una nuova generazione di governatori segreti, scelse di iniziare lo sviluppo di un sistema computerizzato in grado di gestire gli affari mondiali secondo i suoi principi. In particolare, la società avrebbe potuto funzionare solo attraverso l'uniformità e una limitazione della volontà individuale.

Il profondo ideale umano di libertà e l'impegno personale di The Boss erano stati dunque violati, messi da parte sotto il comando di Major Zero, sostituiti con un'ossessione perversa e malata per il controllo e l'ordine, una paura di un'innovazione o di un'iniziativa impreviste, la fiducia nel potere di far rispettare il conformismo per generare un ciclo perpetuo e gestibile. Naturalmente, un simile tradimento dell'eredità lasciata da The Boss non poteva rimanere impunito.

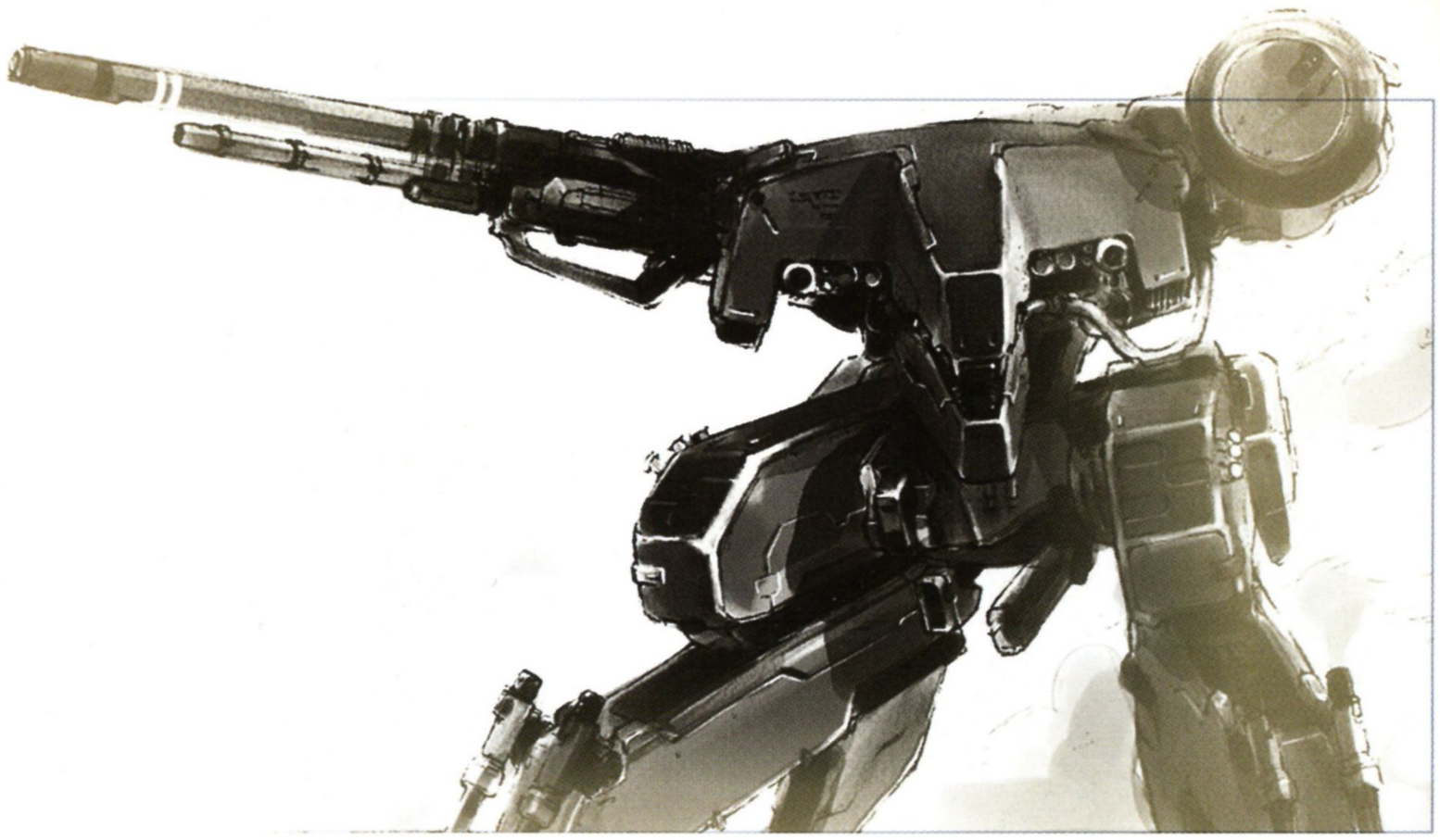
III – I GIORNI DELLA VENDETTA

Per quanto riguarda Ocelot ed EVA, i due membri fondatori che ancora capivano e apprezzavano la vera natura del sacrificio di The Boss, il crescente disagio verso i metodi e l'ideologia corrotta dei Patriots lasciò spazio a un senso di rabbia. Ma come avrebbero potuto colpire un nemico onnipresente, un'organizzazione che poteva contare su agenti infiltrati nelle gerarchie politiche, militari ed economiche di tutto il mondo? Per nascondere ogni prova del loro coinvolgimento, escogitarono una cospirazione sofisticata di una complessità sconcertante.

Il primo passo nella loro lotta segreta per annientare i Patriots dall'interno fu portato a termine da Gray Fox, il quale (con l'aiuto di Naomi Hunter, reclutata da EVA) riuscì a fuggire dal laboratorio dove gli scienziati dei Patriots lo avevano trasformato nel Cyborg Ninja. L'omicidio della dottoressa Clark, meglio nota come Para-Medic, rappresentava la vendetta per anni di atroci procedure ed esperimenti medici subiti.

Detto questo, il loro grande piano ebbe realmente inizio nel 2005, come narrato negli eventi di *Metal Gear Solid*. La storia inizia con un gruppo di terroristi che si impossessano di una base per lo stoccaggio delle armi nucleari in Alaska ("Shadow Moses"), al cui interno si trova un'arma segreta completamente nuova: il Metal Gear REX. In risposta alla crisi, il segretario della difesa americana incarica Roy Campbell (ex comandante delle forze speciali FOXHOUND) e Solid Snake di neutralizzare il leader dei terroristi Liquid Snake (il gemello di Solid) e i suoi uomini, fra cui Ocelot.

LIQUID



METAL GEAR REX

L'incidente di Shadow Moses, come sarebbe stato chiamato in seguito, era stato causato dal Presidente degli Stati Uniti George Sears (Solidus Snake, il terzo clone di Big Boss), per ottenere i dati dei test sul progetto Metal Gear REX da utilizzare nel piano per sottrarsi al controllo dei suoi padroni, i Patriots. Egli incaricò Ocelot di recuperare il disco con le informazioni richieste dalla base di Shadow Moses, senza sapere che lo stesso Ocelot era uno dei membri fondatori dei Patriots. A sua volta, Ocelot aveva degli scopi ben precisi da raggiungere.

Per avere il controllo del Metal Gear REX, Liquid cerca di ottenere i codici d'accesso custoditi dai due responsabili del progetto REX: Donald Anderson (o Sigint, uno dei membri fondatori dei Patriots) e Kenneth Baker. Dopo averli presi in ostaggio, in seguito all'occupazione della base di Shadow Moses, Liquid interroga Anderson senza successo. Ordina a Ocelot di torturarlo, ma, naturalmente, Anderson riconosce subito il suo compagno Patriot. Il cinico Ocelot lo uccide, facendo passare la cosa come un incidente. Liquid quindi cerca di ottenere i codici da Solid Snake, ordinando a uno dei suoi uomini di travestirsi da Anderson. Snake viene ingannato, ma non ha con sé le informazioni che vuole Liquid e rimane perplesso quando Anderson muore improvvisamente per un presunto infarto. Si scopre che Snake è il portatore inconsapevole del virus FOXDIE basato sulle nanomacchine, creato e introdotto nel suo sistema circolatorio prima della missione da Naomi Hunter, un membro della sua squadra di supporto.

Incapace di ottenere i codici d'accesso, a Liquid non rimane che una possibilità: usare delle chiavi di sicurezza speciali per attivare il Metal Gear REX. Snake le ottiene quando libera di prigione un soldato cadetto, Meryl Silverburgh. Mentre si fa largo attraverso il complesso, Snake si imbatte in personaggi come Cyborg Ninja, (Gray Fox, la cavia Patriot in cerca di vendetta e redenzione per i suoi crimini passati), Hal "Otacon" Emmerich (in quello che sarà il primo incontro di una lunga amicizia) e Ocelot. Durante uno scontro a fuoco con Snake, che avrà ripercussioni future, il braccio destro di Ocelot viene amputato da Gray Fox.

Una volta attivati i codici, Liquid prende il controllo del REX. Nella battaglia che segue, Gray Fox sacrifica la propria vita per permettere a Snake di sconfiggere la macchina da guerra. Durante la fuga di Snake con Meryl, ha luogo lo scontro finale fra i due fratelli, prima che il virus FOXDIE uccida l'altrimenti inarrestabile Liquid.

I dettagli sull'incidente di Shadow Moses finiscono nelle mani della stampa e l'esistenza del Metal Gear REX viene rivelata alla vigilia di un accordo per il disarmo nucleare. Si scopre dunque che il presidente George Sears in realtà è Solidus Snake, il terzogenito del progetto "Les Enfants Terribles". Dopo essere entrato in possesso dei dati sui test del Metal Gear REX grazie a Ocelot, Solidus abbandona la presidenza e sparisce dalla vita pubblica.

Nei due anni che intercorrono fra l'incidente di Shadow Moses e la prosecuzione della storia in *Metal Gear Solid 2*, Solidus si nasconde dai Patriots mentre prepara un piano per vendicarsi di loro. Nel frattempo, Snake e Otacon uniscono le loro forze per fondare Philanthropy, un'organizzazione indipendente non governativa il cui scopo è impedire la proliferazione della tecnologia Metal Gear.

Nel 2007, Snake e Otacon vengono a sapere che una finta petroliera con a bordo un nuovo, ed estremamente potente, modello anfibio di Metal Gear (Metal Gear RAY) sta per passare vicino a New York. Snake sale a bordo della nave e ruba dei filmati sul robot, ma gli eventi prendono una brutta piega quando Ocelot innesca una serie di esplosioni per affondare la petroliera, prima di essere colto da inspiegabili convulsioni che sembrano collegate in qualche modo al suo braccio destro trapiantato. È evidente che è posseduto dallo spirito del defunto Liquid Snake – il proprietario originale del nuovo arto di Ocelot. Sotto il controllo del fratello di Snake, Ocelot riesce a fuggire a bordo del Metal Gear RAY prima di riprendere il controllo di tutte le sue facoltà.

La storia riprende due anni dopo, in una piattaforma per la depurazione delle acque (la "Big Shell"), costruita nel punto dove era affondata la petroliera. Ancora una volta, gli eventi sono legati ai meticolosi e sfaccettati piani dei Patriots, con Ocelot che agisce nuovamente per perseguire i propri interessi, nascosti ad arte.

Infatti, mentre all'inizio sembra che il personaggio centrale (Raiden) sia stato inviato per combattere una minaccia terroristica, in realtà l'intera installazione non è altro che un'elaborata simulazione della vita reale, modellata sull'incidente di Shadow Moses e concepita per spingere al limite le capacità fisiche e mentali del protagonista (Raiden). Questo esperimento rientra nel progetto "Simulazione Solid Snake" (o, più semplicemente, "Progetto S3"), creato per permettere ai Patriots di esplorare le complessità della psiche umana in modo da poterla controllare meglio. Studiando i comportamenti di Raiden (e quello degli altri attori di questa farsa) riguardo le sfide e le condizioni mutevoli, i Patriots sperano di affinare un sistema di IA creato per selezionare e filtrare la sovrabbondanza di informazioni che caratterizza l'era digitale.

Il complesso di depurazione Big Shell era stato costruito con il pretesto di ripulire la zona dalle sostanze fuoriuscite dalla petroliera affondata, ma in realtà si tratta di una fortezza mobile che ospita l'Arsenal Gear, l'ultimo sviluppo della tecnologia Metal Gear. La Big Shell è controllata da GW, un sistema di IA dei Patriots realizzato da Emma Emmerich (la sorellastra di Otacon) per manipolare la libera circolazione delle idee e dei dati in tutto il mondo. Quando Solidus e i suoi seguaci attaccano il complesso per impadronirsi dell'Arsenal Gear e combattere contro i Patriots, l'organizzazione segreta è, ovviamente, già al corrente di tutto.

In effetti, quasi ogni fazione coinvolta nell'esperimento Big Shell è stata inconsapevolmente manipolata dai Patriots, per ricreare gli eventi principali dell'incidente di Shadow Moses. Solidus e i suoi compagni interpretano il ruolo di Liquid e dei "terroristi". Olga Gurlukovich, seguendo degli ordini alla cieca nella speranza di poter rivedere sua figlia Sunny rapita, indossa una tuta sofisticata per trasformarsi nel Cyborg Ninja. Raiden, apparentemente inviato per ostacolare Solidus, è la cavia principale e interpreta quindi il ruolo di Snake. Anche il tradimento di Raiden durante le conversazioni via Codec con i suoi superiori e con la squadra di supporto ricordano in gran parte le bugie che Snake fu costretto a sopportare durante la sua lotta per fermare Liquid e il Metal Gear REX.

Solo Ocelot e Solid Snake (e, forse, Otacon) sembrano sfuggire ai parametri operativi di questa simulazione altamente sofisticata. Ocelot sta ancora cercando di far cadere

RAIDEN

MERYL

OTACON

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
▶ EXTRA
SEQUENZE INTERATTIVE
EMBLEMI
EQUIPAGGIAMENTO SPECIALE
SEGRETI
▶ RIASSUNTO
INTERPRETAZIONE
BIOGRAFIE

l'organizzazione di cui egli stesso è uno dei fondatori, mentre Snake è alla ricerca di uno scopo nella vita, oltre gli stretti confini imposti dai valori seguiti dai suoi predecessori. Essi mandano in "crash" la simulazione, come variabili impazzite in un programma complesso. Le loro azioni e il loro coinvolgimento portano a una situazione nella quale un worm per computer creato da Emma Emmerich attacca GW. Pur non distruggendo l'IA come pianificato, il programma di Emma ne danneggia seriamente le funzionalità.

Tutti i protagonisti della vicenda ambientata sulla Big Shell sono virtualmente morti alla fine, tranne Raiden, Ocelot, Snake e Otacon. Nello scontro finale di *Metal Gear Solid 2*, Raiden soddisfa i desideri dei Patriots eliminando Solidus, nonostante scopra il vero significato della sua "missione". Devastato dalle clamorose rivelazioni e dall'essere stato trattato come una sorta di pupazzo dai Patriots, Raiden trova nonostante tutto conforto in un discorso fatto dall'esperto guerriero Snake, il quale gli spiega che è libero di impegnarsi (o di combattere) per qualsiasi stile di vita o azione in cui creda, e che la sua umanità deriva dalla sincerità della sua fede. Curiosamente, tutto ciò ricorda molto le dottrine tanto care a The Boss. Lo stesso principio della libertà individuale è alla base dei tentativi di Ocelot ed EVA di distruggere i Patriots dall'interno. Forse è per questo che Ocelot non attacca Snake durante la storia di *Metal Gear Solid 2*. Nonostante i loro metodi e ruoli diversi, combattono entrambi per la stessa causa.

Alla fine, possiamo pensare che Ocelot sia quello che ha ottenuto il massimo dagli incidenti di Shadow Moses e Big Shell. Di Solidus è rimasto solo il corpo, che tuttavia ha ancora un ruolo importante da recitare, come già successo con quello di Big Boss. I Patriots temono gli strani fenomeni che portano Ocelot ad agire sotto il controllo di Liquid Snake, ma non si rendono conto che si tratta semplicemente di uno stratagemma per nascondere i veri obiettivi di Ocelot. Ocelot ed EVA sono i responsabili della morte dei due fondatori attivi dei Patriots, e ora sono pronti ad affrontare l'ultimo, Major Zero, la cui eliminazione coincide con la fine del loro percorso verso la redenzione.

METAL GEAR RAY

EMMA EMMERICH

OLGA GURLUKOVICH

SOLIDUS

LIQUID OCELOT

IV – I GIORNI DELLA REDENZIONE

Quasi tutti i protagonisti della saga di *Metal Gear* portano con sé un fardello e cercano di farsi perdonare i loro peccati passati o combattono per risolvere le proprie questioni personali. Da Naomi, perseguitata dalle sue atroci invenzioni (in particolare il virus FOXDIE), a Ocelot ed EVA, che lottano per porre fine ai Patriots (l'organizzazione di cui essi stessi sono stati tra i fondatori), fino a Raiden, che è tormentato dai ricordi di un'infanzia vissuta tra gli addestramenti militari. Questo senso di redenzione è alla base degli eventi narrati in *Metal Gear Solid 4*.

Dopo l'arenamento di Arsenal Gear sull'isola di Manhattan nel 2009, il governo degli Stati Uniti è stato oggetto delle condanne unanimi da parte della comunità internazionale. Per affrontare la crescente paura di potenti eserciti nazionali usati per soddisfare obiettivi politici discutibili, fu ritenuto più sicuro affidare alle Private Military Companies (compagnie militari private, o CMP) un maggiore controllo sui conflitti futuri. Prive di ideologie o motivazioni, oltre a quella di aumentare i propri profitti, e potendo contare sul supporto sia degli azionisti che dell'opinione pubblica, queste corporazioni crebbero rapidamente portando a uno sviluppo imprevisto, l'"economia bellica", dove ogni aspetto del conflitto armato (dalla ricerca e sviluppo, alla produzione delle armi, fino ai salari dei singoli mercenari) agisce come motore per spingere i mercati finanziari mondiali. In poche parole, la guerra diventa la chiave per la ricchezza e lo sviluppo.

Il meccanismo che facilita la crescita dell'economia bellica viene chiamato Sons of the Patriots (SOP),un sistema di sicurezza che permette il controllo del campo di battaglia in tempo reale. A tutti i soldati e ai mercenari CMP sotto il suo occhio vigile vengono iniettate delle nanomacchine che identificano ciascun individuo, monitorandone, ed essenzialmente controllandone, il comportamento, interagendo con il metabolismo dell'organismo ospite e manipolando la chimica del corpo per migliorare notevolmente le abilità in combattimento. Controllate da un'IA centrale, queste nanomacchine vengono usate per sopprimere gli istinti umani naturali, eliminando il senso di ansia, apprensione o rimorso che potrebbe affliggere i soldati mentre affrontano il nemico. Altri benefici includono una percezione maggiore e un lavoro di squadra migliorato. A livello strategico, SOP rappresenta la realizzazione dei sogni più arditi di ogni stratega militare.

Un'ulteriore applicazione del sistema è limitare l'utilizzo di apparecchiature militari, dalle armi leggere ai veicoli, ai soli soggetti approvati. I combattenti possono usare un'arma solo se la loro ID li autorizza a farlo. L'IA centrale fa in modo che il fucile di un soldato venga disattivato nelle mani di altri individui, anche se si tratta di suoi colleghi. Praticamente tutte le armi al mondo, sia quelle vecchie sia quelle nuove, vengono modificate o progettate per l'uso esclusivo con il sistema SOP.

A un livello inferiore, SOP crea una nuova generazione di soldati più condiscendenti e dotati di un'efficacia senza eguali. A un livello superiore, gli ufficiali militari possono tenere sotto controllo e reagire in tempo reale agli avvenimenti sul campo di battaglia. Si tratta della realizzazione dell'ideale di conflitto "pulito", un obiettivo per porre fine alle violazioni dei diritti umani, là dove le armi possono essere disattivate (o il loro uso limitato ai soldati a livello biologico) per impedire atti di barbarie. Un altro aspetto interessante per i governi è che i conflitti combattuti dalle organizzazioni CMP sono più economici, e non richiedono la necessità da parte degli stati di mantenere grossi eserciti permanenti.

Tuttavia, un effetto collaterale dell'"economia bellica" è che trasforma il conflitto armato in un affare come tanti altri. Le organizzazioni CMP, libere da sentimenti nazionalistici o da dogmi politici, iniziano a offrire i propri servizi al miglior offerente, sia esso una nazione, un gruppo militare o anche fazioni terroristiche. Nel 2014, le CMP controllano più della metà delle forze militari combinate al mondo.

All'inizio della storia di *Metal Gear Solid 4*, cinque corporazioni CMP, delle multinazionali con un'influenza senza precedenti negli affari mondiali, dominano la propria fetta di mercato. Tuttavia, ciascuna di esse è controllata da una sola compagnia principale, Outer Heaven, il cui direttore non è altro che Liquid Ocelot: Ocelot posseduto da Liquid.

Al termine della storia di *Metal Gear Solid 2*, Snake e Otacon localizzano la figlia di Olga Gurlukovich, Sunny, e la liberano dalle grinfie dei Patriots. Questo fragile prodigio ora vive con loro a bordo del Nomad, dando il proprio contributo con le sue straordinarie capacità informatiche e destreggiandosi in cucina (con risultati tutt'altro che eccezionali, come si intuisce ben presto).

Metal Gear Solid 4 inizia con Roy Campbell, ora in pensione, che contatta uno Snake prematuramente invecchiato per sottoporgli un nuovo incarico. Stavolta si tratta di una

SUNNY

degli inspiegabili eventi occorsi in Medio Oriente. Piuttosto che manipolare le nanomacchine all'interno del corpo di ciascun soldato (come si pensava all'inizio), Liquid Ocelot le ha semplicemente disattivate. Liberi dall'influenza di questi apparecchi microscopici ma potenti, i soldati si sono ritrovati in balia degli effetti psicologici e fisiologici che il sistema SOP aveva represso fino a quel momento. Un veterano può trascorrere una vita intera a tentare di scendere a patti con il suo ruolo nel conflitto. Stress, dolore, rimorso, paura, disgusto, rabbia e altro: tutti questi sentimenti estremi sono invece stati liberati *in un istante* su ordine di Liquid, soffocando le menti dei soldati e bloccandole completamente al di là delle funzioni di base. In sostanza, il sistema SOP opera come una specie di barriera, oltre la quale il sangue, il cervello e la carne di ogni soggetto ricorda e immagazzina ogni dettaglio. Nonostante un aspetto esteriore di massima calma e professionalità, i soldati non potevano definirsi esattamente vivi: il sistema SOP era infatti progettato per sopprimere gli effetti e non per affrontarne le cause.

Perplessa dalla vulnerabilità di Snake a questo fenomeno – trattandosi di un soggetto teoricamente immune al sistema SOP – e dal suo prematuro invecchiamento, Naomi gli preleva un campione di sangue sul quale effettua una serie di test. Da questi, Snake apprende delle rivelazioni sconcertanti. Innanzitutto, il suo invecchiamento accelerato non è un effetto collaterale del virus FOXDIE, ma un fattore biologico inevitabile. Il progetto Les Enfants Terribles aveva generato dei cloni del più grande soldato al mondo. Cosa sarebbe successo se quel materiale genetico fosse caduto in mani sbagliate? Per questo motivo, Snake è stato creato sterile e soggetto a un invecchiamento precoce. Secondo i calcoli di Naomi, gli restano da vivere poco più di sei mesi.

Inoltre, tale processo di invecchiamento sta causando una mutazione del virus FOXDIE. Naomi ritiene che questo nanovirus puro, creato in precedenza per un obiettivo specifico, potrebbe iniziare a contagiare gli esseri umani normali nel giro

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
▶ EXTRA
SEQUENZE INTERATTIVE
EMBLEMI
EQUIPAGGIAMENTO SPECIALE
SEGRETI
▶ RIASSUNTO
INTERPRETAZIONE
BIOGRAFIE

missione per un bene superiore, senza il mandato di alcuna organizzazione o governo. Pare che Liquid Ocelot stia progettando di usare le cinque CMP sotto il suo controllo per organizzare una rivolta. La missione di Snake consiste nell'eliminarlo prima che ciò possa accadere. La caccia all'uomo inizia in Medio Oriente, l'ultima posizione conosciuta di Liquid Ocelot. Al suo arrivo in una zona di guerra dove la CMP combatte contro una fazione di guerriglieri locale, Snake incontra Drebin, un trafficante di armi "riciclate", prive di codici ID fissi, e dunque utilizzabili da chiunque. Drebin inietta a Snake delle nanomacchine inibitrici per annullare l'effetto dei modelli più vecchi introdotti nel suo sistema diversi anni prima.

Mentre si fa largo furtivamente attraverso la zona del conflitto, Snake incontra i suoi contatti designati: la Squadra Rat Patrol 01, un'unità speciale incaricata di monitorare e fare rapporto sulle attività delle CMP sul campo di battaglia. Il leader di questa unità è Meryl, la figlia di Campbell, che aiutò Snake durante l'incidente di Shadow Moses. Con lei ci sono tre uomini, fra cui Johnny (noto anche come Akiba), famoso per i suoi problemi gastrointestinali durante tutta la serie di *Metal Gear*. Meryl e la sua squadra sono in missione per valutare il pericolo che potrebbe scaturire da un'eventuale rivolta di Liquid Ocelot.

Quando Snake trova Liquid Ocelot, cerca di appostarsi in un punto sicuro per sparargli, ma viene interrotto dai soldati intorno a lui, colti improvvisamente da forti dolori e convulsioni. Mentre prova a farsi largo attraverso questa folla agonizzante, anche Snake cade vittima dell'effetto sconosciuto, perdendo la possibilità di assassinare Liquid Ocelot, e facendo appena in tempo a notare la presenza di Naomi Hunter al fianco di Liquid prima di svenire. Quando si sveglia a bordo del Nomad, Otacon lo informa di aver ricevuto un messaggio in codice da parte di Naomi, nel quale gli rivela di essere stata fatta prigioniera da Liquid Ocelot e costretta a lavorare al sistema SOP.

Snake raggiunge il Sud America e si infiltra nel complesso dove è tenuta prigioniera Naomi. Quando si incontrano, Snake viene informato sulla vera natura

di tre mesi. Dopo una vita passata a combattere armi di distruzione di massa, e coloro che cercavano di usarle, l'ironia della situazione non sfugge a Snake. Per di più, Naomi individua un nuovo esemplare di FOXDIE, evidentemente iniettato nel suo sistema di recente.

Snake capisce che il piano di Liquid Ocelot non è distruggere il sistema "Sons of the Patriots", dato che così facendo annienterebbe anche il proprio esercito. Il suo vero obiettivo – definito "Guns of the Patriots" – è ottenere il controllo esclusivo del sistema, lasciandolo con l'unico esercito effettivo al mondo. Ancora una volta, Liquid Ocelot effettua un secondo "esperimento" SOP, causando gli stessi effetti provocati in Medio Oriente. Nella confusione, Snake e Naomi fuggono grazie all'aiuto di Raiden, ora trasformato in un ibrido cibernetico, un po' come Gray Fox prima di lui. L'incredibile scontro richiede un prezzo terribile al guerriero brizzolato. Perdendo uno strano sangue bianco dalle numerose ferite e cercando di rimanere aggrappato alla vita con le ultime forze rimaste, Raiden implora Snake di trovare Big Mama nell'Europa dell'Est.

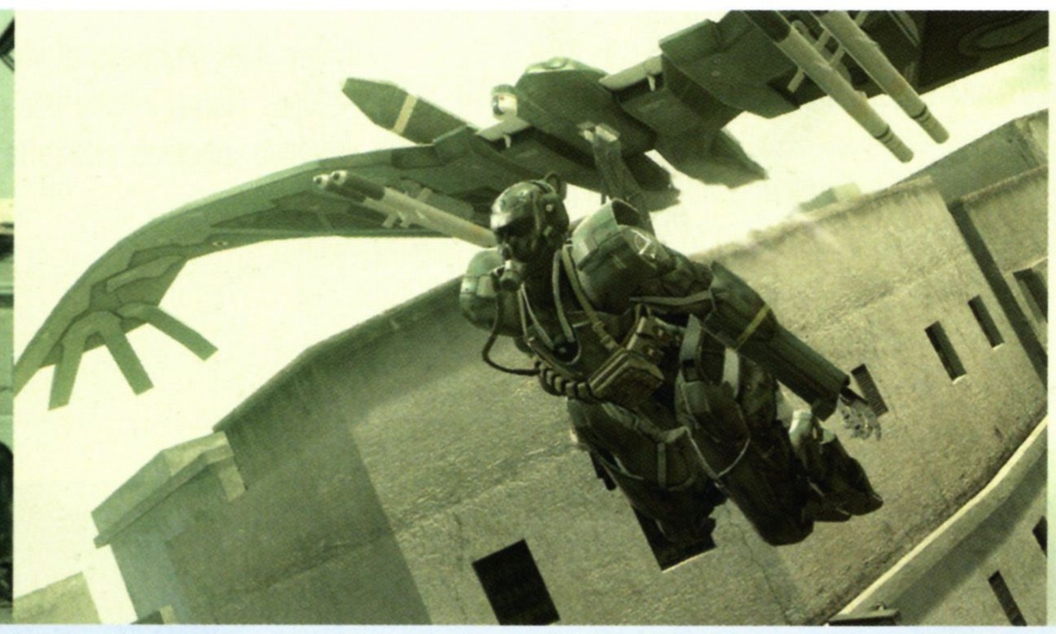
Mentre il Nomad è in viaggio verso la sua destinazione successiva, Sunny e Naomi sviluppano uno stretto rapporto (piuttosto importante ai fini della storia) mano a mano che scoprono nuove informazioni sui piani di Liquid Ocelot. Per assumere il controllo di Sons of the Patriots, ha bisogno del codice genetico e dei dati biometrici di Big Boss: le chiavi per il castello virtuale. I due incidenti di SOP in Medio Oriente e in Sud America sono stati dei tentativi di Liquid Ocelot di usare il codice e i dati presi da Liquid (attraverso il suo braccio impiantato) e da Solid Snake (tramite i test effettuati da Naomi). I risultati insoddisfacenti erano dovuti allo stato di cloni incompleti di Liquid e Solid Snake e alle modifiche (sterilità, vita breve) comuni ai due fratelli, dal momento che il solo Solidus era l'unico clone autentico di suo "padre".

Per raggiungere il suo scopo, Liquid Ocelot ha bisogno di trovare il corpo di Big Boss, che a quanto pare viene tenuto in uno stato di coma artificiale, come un "biomorto", in una località segreta. Attualmente è custodito da Big Mama e, come rivela Naomi, i loro nemici ne sono al corrente e sono già in viaggio.

Nell'Europa dell'Est, Snake si mette sulle tracce di un membro della resistenza locale, riuscendo a penetrare nel nascondiglio di Big Mama. Scopre così che in realtà si tratta di EVA, uno dei fondatori dei Patriots, che aveva conosciuto Big Boss (poi Naked Snake) oltre mezzo secolo prima mentre lavorava come spia per il governo cinese. EVA spiega che Liquid Ocelot sta muovendo guerra per eliminare Major Zero e che i Patriots stanno cercando di esercitare il controllo completo attraverso un sistema di programmi di intelligenza artificiale: GW (ritenuto distrutto), TJ, AL e TR (le iniziali dei quattro presidenti americani scolpiti sul Monte Rushmore), tutti controllati da JD ("John Doe"), l'IA principale. Dopo la neutralizzazione di GW sulla Big Shell nel 2009, questi programmi di IA continuarono a monitorare e a filtrare il flusso delle informazioni attraverso le reti mondiali. Dalla politica alla finanza, dalle leggi ai valori sociali e, in ultimo, l'economia bellica, niente sfugge all'attenzione di queste sentinelle infaticabili. Tuttavia, GW era stato semplicemente "frammentato" dall'attacco digitale di Emma Emmerich, e ora si trova in possesso di Liquid Ocelot. Utilizzando GW insieme ai dati ricavati dal corpo di Big Boss, Liquid Ocelot avrà tutto ciò che gli serve per attraversare le barriere di sicurezza, altrimenti impenetrabili, e impossessarsi del sistema dei Patriots.

REPARTO BB

VAMP



RAGING RAVEN

RICOSTRUZIONE

*In definitiva, la storia di **Metal Gear Solid 4** rappresenta la conclusione di un'enorme cospirazione, attraverso la quale Ocelot ed EVA (con l'aiuto di Naomi) mettono in atto la propria vendetta nei confronti di Major Zero, aprendo le porte alla loro redenzione. Il vero ruolo di Ocelot sin dall'inizio non lascia spazio a dubbi. Come rivela Big Boss, "per poter raggirare il sistema, Ocelot ha usato le nanomacchine e la psicoterapia per trapiantare la personalità di Liquid nella sua mente. Ha usato la suggestione ipnotica per trasformarsi in un alter ego mentale di Liquid". Prevedendo ogni passo di Snake, ogni possibile esito, Ocelot permette al suo finto avversario di completare le parti più importanti del suo piano, in quanto si rende conto che, fondamentalmente, Snake è uno strumento dei Patriots e che dunque può agire ai loro occhi al di sopra di ogni sospetto – sia che egli ne sia al corrente o meno. La prova che Snake sia un agente involontario dei Patriots è evidente. Drebin lavora chiaramente per i Patriots e ha il compito di assistere Snake ogni volta che ne ha bisogno. Il nome "RAT PT 01" (un anagramma di "PATR10T") non lascia dubbi sull'identità dei veri benefattori dietro la squadra speciale di Meryl. Snake è l'arma usata dai Patriots nello scontro con Liquid Ocelot, e il nuovo virus FOXDIE iniettato da Drebin è come una pallottola con sopra il nome di Ocelot.*

Ocelot sa che l'unico modo per annientare i Patriots è infettare l'IA centrale, JD, con un virus. Tuttavia, ci sono dei prerequisiti da soddisfare affinché questo piano funzioni: il primo è creare un codice per il virus di uno standard sufficientemente elevato, e il secondo è accedere a un sistema protetto da un grado di sicurezza senza precedenti.

Naomi crea una prima versione del virus, ma non riesce a completarla. Di conseguenza, Ocelot consente la sua "finta" fuga per farle consegnare il codice a Sunny, una bambina prodigio con una conoscenza e un istinto per la tecnologia innaturali, affinché termini il lavoro di Naomi. Solo lei capisce in punto di morte l'importanza del messaggio di Sunny. "Le ho cucinate bene" non si riferisce a nozioni culinarie, ma è la conferma che il potente virus è completato. Una volta raggiunti i propri obiettivi, Naomi può finalmente morire. Come Vamp, la sua vita dipendeva dall'assistenza artificiale delle nanomacchine. Una volta rimossa, lei, come Vamp, esala gli ultimi respiri (improvvisamente visibili) nella gelida aria dell'Alaska, prima di morire di cancro.

Riguardo alla questione su come introdurre il virus nel cuore del sistema di IA dei Patriots, Ocelot sapeva che l'unico modo per superare le misure di sicurezza era usare una chiave unica: il codice genetico e i dati biometrici di Big Boss. In realtà il corpo trafugato e dato alle fiamme nell'Europa dell'Est non apparteneva a Big Boss, ma a Solidus – l'unico dei tre fratelli a essere un clone esatto (gli osservatori più attenti avranno intuito la verità prima ancora che venisse svelata ufficialmente, grazie al fatto che la benda sull'occhio del cadavere copriva l'occhio sinistro, mentre Big Boss aveva perso quello destro).

Il resto della storia è una serie di inganni progettati per spingere oltre Snake e sviare i sospetti dei sistemi di IA Patriot. Ocelot, nonostante la presenza di Liquid Snake al suo interno, non ha alcuna intenzione di usare il cannone elettromagnetico recuperato dal Metal Gear REX, né vuole davvero diventare il leader dei Patriots, malgrado sostenga il contrario. Ocelot desidera semplicemente annientare il sistema di controllo dei Patriots, e trasforma Snake, il loro fidato, e inconsapevole, strumento, nell'agente della loro stessa rovina. Per dare una maggiore verosimiglianza alla cosa, Snake si trova costantemente in

COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA
SEQUENZE INTERATTIVE
EMBLEMI
EQUIPAGGIAMENTO SPECIALE
SEGRETI
RIASSUNTO
INTERPRETAZIONE
BIOGRAFIE

Nonostante tutti gli sforzi di Snake ed EVA, Liquid Ocelot riesce a procurarsi il corpo di Big Boss, che in seguito viene bruciato. L'intervento armato di Meryl con un grosso contingente di soldati non serve a nulla. Dopo aver preso il controllo di SOP, Liquid Ocelot blocca le armi dei suoi avversari (e, per quello che serve, di tutti i soldati sparsi per il mondo, a parte i suoi). Pochi sopravvivono al massacro che ne segue, dal momento che persino i veicoli non rispondono ai comandi dei loro operatori, così Liquid Ocelot può abbandonare con tutta calma la scena di questa orribile carneficina a senso unico.

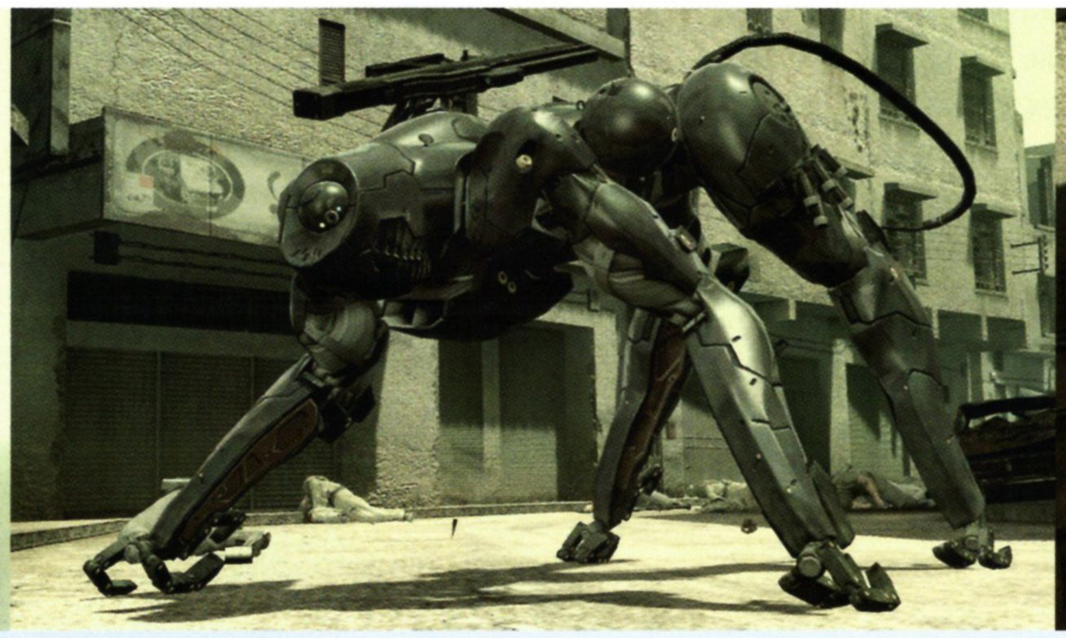
Il controllo di Liquid Ocelot sul sistema però è ancora limitato: per portare a termine i suoi obiettivi deve distruggere JD con un'arma abbastanza potente. Con le armi di distruzione di massa ancora bloccate dall'IA principale, raggiunge Shadow Moses per recuperare il cannone elettromagnetico dai resti del Metal Gear REX: l'unica arma a portata di mano al di fuori del sistema in grado di distruggere il suo obiettivo designato. Una volta eliminato JD, il controllo sul sistema dei Patriots tornerebbe a GW, e dunque a Liquid Ocelot.

Al termine di un inseguimento frenetico, Snake riesce a infiltrarsi nella base di Shadow Moses, come già fece nove anni prima. Non appena trova il REX, rimasto dove l'aveva lasciato a suo tempo, scopre che il suo cannone elettromagnetico è già stato rimosso. Snake e i suoi compagni non hanno altra scelta dunque che infiltrarsi in Outer Haven, una nave stile Arsenal Gear che Liquid Ocelot aveva precedentemente requisito ai Patriots. Solo distruggendo il server centrale di Outer Haven, dove si trova GW, Snake potrà impedire al suo avversario di raggiungere il proprio obiettivo.

Dopo numerose difficoltà, un esausto Snake scorta il Metal Gear Mk. III alla sala server di Outer Haven e permette a Otacon di inviare il virus sviluppato inizialmente da Naomi e completato in seguito da Sunny. A sorpresa però, il virus non si concentra esclusivamente su GW, ma si diffonde a tutto il resto del sistema, colpendo anche l'IA centrale, JD. Mentre Snake giace gravemente ferito e affaticato, tenuto in vita solo dalla sua enorme forza di volontà, assiste a una registrazione nascosta nel codice del virus da Naomi. In essa, ella rivela che aveva progettato il virus per distruggere tutti i programmi di IA. I Patriots, spiega, stavano cercando di estendere la loro rete di controllo per governare non solo i soldati, ma l'umanità intera.

Durante lo scontro finale con Liquid Ocelot, Snake scopre che era questo l'obiettivo del suo avversario sin dall'inizio: liberare l'umanità dalle cervellotiche visioni dei Patriots e dalla prigione del loro micro-mondo razionale. Liquid Ocelot muore dopo aver contratto il nuovo virus FOXDIE portato da Snake. Anche le IA create dai Patriots vengono disattivate, ma non nel modo che tutti prevedevano. Con un tocco degno di una bambina prodigio, Sunny aveva modificato il virus in modo da distruggere solo il sistema di controllo, lasciando intatti tutti i processi che amministrano le infrastrutture principali della società (energia, trasporti, comunicazioni ecc.). Con la morte di Major Zero e dei programmi di IA destinati a succedergli, i Patriots – e i loro ideali di standardizzazione e controllo sociale – erano finiti.

SCREAMING MANTIS



CRYING WOLF

LAUGHING OCTUPUS

difficoltà: la ferocia delle forze scatenate contro di lui (soldati, i Gekko, il Reparto BB, Vamp) sottolinea l'apparente sincerità di Liquid Ocelot nel voler uccidere il leggendario soldato. Eppure, Ocelot non si sbarazza di Snake, nonostante abbia diverse occasioni per farlo, andando al di là del classico comportamento arrogante che contraddistingue il cattivo di turno.

Ocelot, dunque, non è una figura malvagia, un tiranno in cerca di un immenso potere, ma la mente dietro il piano per spezzare la rete autoritaria che i Patriots stavano intrecciando nel mondo. Da questo punto di vista, Ocelot (anche nelle vesti dello spietato Liquid Ocelot) è un eroe tanto quanto Snake. Anche la pesante sconfitta impartita alle forze di Meryl che cercavano di catturarlo nell'Europa dell'Est porta a ulteriori considerazioni. Nel momento stesso in cui Ocelot blocca le apparecchiature militari in tutto il mondo con un semplice gesto della mano, non pone forse fine a tutti i conflitti in corso in una sola volta, diventando il principale artefice della pace e l'uomo che ha saputo mettere in ginocchio l'economia bellica? Nonostante il reciproco antagonismo sin dal loro primo incontro, Snake e Ocelot in realtà hanno collaborato insieme per arrestare il dominio dei Patriots.

Solo in seguito all'attivazion del virus, Ocelot rivela dei dettagli sul proprio vero scopo. Il brutale combattimento senza armi con Snake, prima di morire a causa del virus FOXDIE che scorre nelle vene del suo antagonista, è come una liberazione. Lo stesso commiato di Ocelot ("Io sono l'alter ego di Liquid") conferma come egli abbia interpretato il ruolo di Liquid per tutto il tempo.

*La variabile imprevista nella storia di **Metal Gear Solid 4**, quella che i Patriots non avevano considerato come una minaccia, è Sunny. È stato grazie al suo genio precoce che i Patriots sono diventati storia. Come ulteriore tocco di classe, ella ha creato il virus per distruggere solo i programmi di IA che governavano il mondo, preservando il corretto funzionamento delle infrastrutture essenziali alla civiltà moderna. Offrendo una seconda occasione alla società, anche Sunny ottiene la possibilità di iniziare una nuova vita, stavolta "libera".*

Il simbolo di questo rinnovamento, il matrimonio fra Meryl e Johnny, è segnato da diverse riconciliazioni: quella di Meryl con suo padre Roy Campbell, quella di Raiden con sua moglie e suo figlio e, infine, con la propria vita, quella di Snake con suo padre, creduto morto da tempo dopo i fatti di Zanzibar Land, e quella di Big Boss con The Boss, della quale ha finalmente compreso l'eredità.

Alcuni, come EVA, Ocelot, Naomi e Big Boss (che respira volontariamente il virus FOXDIE emesso da Snake), trovano redenzione con la morte, sia nella loro che in quella degli ideali corrotti dei Patriots. Altri, come Otacon, Meryl e Campbell, trovano redenzione nella vita, attraverso l'espiazione degli errori del passato. Per quanto riguarda Snake, si trova sospeso fra la vita e la morte, intrappolato fra passato e futuro, fra Snake e David. Prima della fine dei riconoscimenti, si intravede la speranza di un futuro, sia pur breve, per lo stanco soldato. Consapevole che il nuovo virus FOXDIE ha preso il posto del precedente, Big Boss incoraggia Snake a ricominciare da capo, ad abbracciare una nuova (seppur breve) vita all'alba di una nuova era.

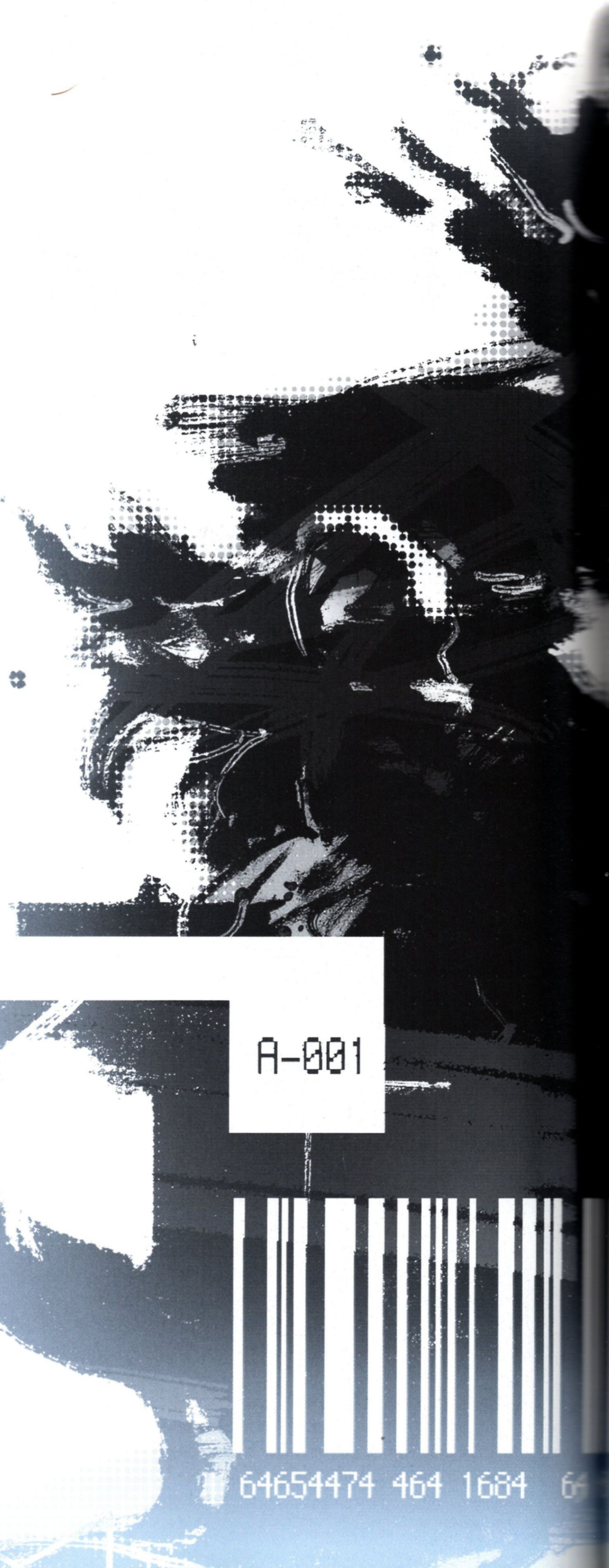
INTERPRETAZIONE

Big Boss e Major Zero, i protagonisti delle storie di *Metal Gear Solid*, sono due personaggi agli estremi, due facce della stessa medaglia. Mentre il primo brama l'anarchia (come dimostrano le sue azioni a Outer Heaven e Zanzibar Land), il secondo ambisce al controllo totale. Entrambi fraintendono e alterano gli insegnamenti di The Boss, perdendo di vista il motivo dietro al suo sacrificio finale. Big Boss crede in un'ideologia che promuove la libertà individuale a costo della stabilità, della sicurezza e delle strutture, restringendo di fatto la vera libertà di parola, di sviluppo e persino di esistere. Al contrario, l'ossessione di Zero per l'ordine e il desiderio percepito di preservare la società dalla standardizzazione e da autorità invadenti, porta la stessa sull'orlo del disastro. Le IA che gli succedono iniziano a creare un futuro dove gli individui non solo sono sottoposti inconsapevolmente a restrizioni della loro libertà di agire e di esprimersi, ma anche di *pensare* fuori dai limiti stabiliti. In una civiltà simile potrebbe esistere un qualche genere di libertà perversa, ma solo nel senso più ristretto e meno autentico della parola.

Per Zero, la libertà andrebbe salvaguardata imponendo una serie di limitazioni e offrendo autonomie individuali all'interno di questo contesto. Per Big Boss invece, la libertà andrebbe assicurata attraverso la totale assenza di vincoli. Come si è visto, quest'ultimo ideale si è rivelato un'illusione irrealizzabile, in quanto la stessa assenza di freni sarebbe stata di per sé una limitazione. Entrambe le visioni sono in grado di definire il concetto di libertà solo in relazione ai suoi confini, ai limiti, e fu questo il punto centrale del tradimento dell'eredità di The Boss: ella vedeva la libertà in una luce molto più positiva, come risultato dell'impegno personale e collettivo.

Dal giorno in cui fondarono i Patriots, Zero e Big Boss intrapresero una strada che li portò a dimenticare il significato di ciò che The Boss aveva mostrato loro, dimenticandosi di chi erano veramente. Ciò li portò a innescare una serie di eventi uguali, ripetuti all'infinito, una serie di domande che sembrano avere sempre le stesse risposte. Ciò spiega come mai i giochi di *Metal Gear Solid* seguano un percorso chiaro: gli stessi temi (morte, vendetta, inganno), gli stessi attori (un eroe, il cattivo di turno, un ninja, un'unità speciale), gli stessi obiettivi (libertà, redenzione). C'è voluta la piccola Sunny, forse il personaggio più inaspettato per un cambio, per spezzare questi circoli eterni e creare una spirale nella quale la storia si muova dal centro verso il bordo. Nonostante la trama di ogni episodio offra uno scenario simile, ciascuna risulta chiaramente diversa dalle altre, segnata da deviazioni nel DNA della serie che la rendono unica. Si potrebbe dire che si tratta di una riflessione sulla vita stessa e sull'umanità in particolare: riprodurre fondamentalmente le stesse cose senza tuttavia mai riviverle in maniera *identica*.

Dopo il fallimento di Big Boss di creare la sua utopia guerriera a Outer Heaven e, in seguito, a Zanzibar Land, Zero perde sia il suo migliore amico che la forza che teneva sotto controllo i suoi principi e i suoi ideali. Come conseguenza, egli ha cessato di credere negli uomini, nel concetto di società aperta. Si è rifiutato di consegnare le redini del mondo a una nuova generazione, favorendo la creazione di sistemi di intelligenza artificiale autonomi per governare in sua vece. I Patriots divennero una potenza priva di personalità e fondamentalmente inumana, cercando di applicare l'ordine al genere umano attraverso la continua riproduzione degli stessi eventi controllabili. Il suo comportamento può essere paragonato a quello di un cane che si



COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
▶ EXTRA
SEQUENZE INTERATTIVE
EMBLEMI
EQUIPAGGIAMENTO SPECIALE
SEGRETI
RIASSUNTO
▶ INTERPRETAZIONE
BIOGRAFIE

morde la coda o, più precisamente, un computer che ripete le stesse istruzioni all'infinito. Ciò spiega come mai i Patriots (o, per meglio dire, l'IA che prende il posto dei suoi membri fondatori) usano Snake come principale agente del sistema e gli stessi stratagemmi (ad esempio, il virus FOXDIE) ad ogni occasione.

Ad ogni occasione, tranne l'ultima, il cerchio si rinnova, l'egemonia dei Patriots viene sfidata (ma non spezzata) quando l'IA non riesce a prevedere e a gestire una variabile imprevista. Ciò che conta maggiormente è che, in ogni episodio, il vero ruolo di Ocelot, il suo tradimento, non è mai previsto, né compreso. Tuttavia, ogni volta che la storia viene raccontata, certe distinzioni e innovazioni vengono adattate. I protagonisti superstiti crescono e certe cose rimangono (come l'influenza che ha Snake sulle persone che incontra). Forse era proprio questo ciò che intendeva Nietzsche con "Eterno ritorno" e il suo celebre motto "Diventa ciò che sei", così spesso frainteso. Questi concetti li ritroviamo nelle parole di Big Boss, quando finalmente capisce ciò che voleva dire The Boss: "Non si tratta di cambiare il mondo, ma di fare del nostro meglio per lasciarlo così com'è".

Se, come dice Big Boss prima di morire, il mondo si trova di fronte all'alba di una nuova era, resta da vedere ciò che l'umanità riuscirà a fare con questa seconda occasione, soprattutto le vittime colpite più direttamente dalle macchinazioni dei Patriots. Una volta che i soldati vengono liberati dal sistema SOP, gli effetti delle emozioni, dei pensieri e dei ricordi accumulati, che erano stati repressi dalle nanomacchine, riaffiorano improvvisamente. Chiaramente, la mente e l'ego, tendono a dimenticare, non così il corpo e il cervello. Essi collezionano i ricordi, li *soffrono*, sia che ce ne accorgiamo o meno. Nella nuova era dunque molte cose andranno imparate da capo. Ciò risulta ancor più vero per le vittime della sindrome da SOP (SOPS), ma anche per gli altri, per tutti coloro che sono stati colpiti dalla censura dei Patriots e le cui vite sono state rubate, anche solo in parte. L'adattamento potrebbe rivelarsi particolarmente difficile per Snake, e impossibile all'interno della sua breve vita, dal momento che egli è stato al centro degli inganni dei Patriots per tutto il tempo.

Cosa farà dunque Snake dell'eredità di suo padre? Cosa tramanderà ai posteri? Non i suoi "geni", non i "ricordi" della sua epoca passata, non una "scena", dato che i tempi sono cambiati. Forse allora trasmetterà il "senso" della sua esistenza? Forse la sua perseveranza, il suo sforzo, il suo spirito combattivo, la sua ferma volontà potrebbero ispirare altri a vivere seguendone l'esempio. Con le nuove sfide che attendono l'umanità ora che i Patriots non ci sono più, non c'è dubbio che ci sarà bisogno di questi valori per non ripetere gli errori del passato. È il significato che diamo alle nostre azioni che ci permette di raggiungere i risultati migliori: è questo che dimostrano Meryl e Johnny essendo perfettamente sintonizzati su Outer Haven senza SOP, che prova Snake rialzandosi un migliaio di volte grazie alla sola forza di volontà, che dimostra Raiden trovando la forza di compiere miracoli, anche se il suo corpo artificiale è stato fatto a pezzi e distrutto.

Nonostante tutto, i pochi mesi che restano da vivere a Snake (o, meglio, a David) gli consentiranno a malapena di avere un assaggio di questo nuovo inizio. Egli è un clone costruito per combattere, "una rosa blu", un'aberrazione: una creatura artificiale, un orfano di un'epoca in via di estinzione. Nel dialogo al termine dei riconoscimenti, tuttavia, si sente Otacon dissuadere il suo migliore amico dal trascorrere i suoi ultimi giorni da solo. Un primo incoraggiante passo verso un nuovo ordine mondiale.

BIOGRAFIE

Le seguenti biografie dovrebbero fornire gli elementi necessari per comprendere meglio tutti i principali sviluppi (e molti di quelli secondari) nella trama di *Metal Gear Solid 4*. Questi protagonisti, organizzazioni e concetti hanno un ruolo fondamentale nell'avvincente intreccio narrativo del gioco, anche se abbiamo abbreviato, o omesso, alcune informazioni sui personaggi che non incidono in maniera significativa sullo sviluppo degli eventi di questo capitolo conclusivo della lunga saga di Metal Gear.

THE BOSS

Leggendario agente segreto americano, oltre a essere il soldato più importante della sua generazione, The Boss incarnava gli ideali di patriottismo fino alla scioccante alleanza con i russi durante la Missione Virtuosa del 1964. In realtà, il suo apparente tradimento era stato ordinato dal proprio governo, uno stratagemma ideato per permetterle di infiltrarsi nell'organizzazione del Colonnello Volgin. Il suo obiettivo era recuperare l'Eredità dei Filosofi e supportare di nascosto il suo successore designato, Naked Snake, nella sua missione per assassinare Volgin e distruggere l'arma Shagohod. Dopo aver raggiunto entrambi i suoi obiettivi, The Boss si è immolata per il proprio paese: morire per mano del suo pupillo, accettare la morte e il disonore per nascondere la vera natura alla base del proprio coinvolgimento (nello specifico, il passaggio dell'agognata Eredità dei Filosofi sotto il controllo degli Stati Uniti). Gli insegnamenti di The Boss, e il suo atto finale di devozione e attaccamento alla patria, ispirò un manipolo di persone a conoscenza della verità a fondare i Patriots, per perpetuare la sua filosofia di vita.

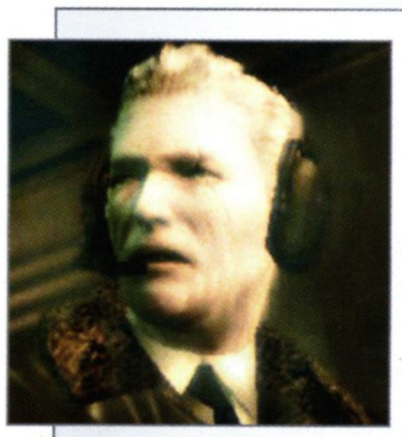
BIG BOSS alias Naked Snake

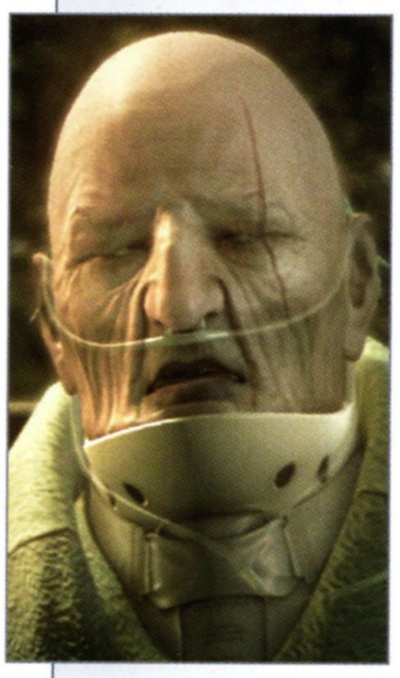
Noto in origine col nome di Naked Snake, fu costretto, durante l'operazione Snake Eater,ad assassinare la propria madre spirituale, The Boss, diventando ancora più potente di lei tanto da guadagnarsi l'appellativo di Big Boss. Dopo aver sventato un attacco nucleare contro gli Stati Uniti durante l'incidente di San Hieronymo nel 1970, Big Boss si unì a Major Zero e Ocelot (i cospiratori responsabili dell'episodio appena citato) per fondare i Patriots. Tuttavia, nonostante la profonda amicizia con il capo dell'organizzazione, Major Zero, il graduale allontanamento di Big Boss da Zero e il malumore verso i suoi metodi, ritenuti un tradimento degli ideali di libertà ereditati da The Boss, lo ha portato ad abbandonare il gruppo.

Dopo aver riunito in segreto (e illegalmente) l'unità speciale FOXHOUND (già sotto il suo comando), Big Boss aspirava a creare un'"utopia guerriera" rovesciando i governi di Outer Heaven e, in seguito, di Zanzibar Land. Il suo scopo era liberarsi dall'influenza sempre più invadente dei Patriots e creare una nazione caratterizzata da una libertà totale per tutti i cittadini. In entrambi i casi, i Patriots inviarono il "figlio" clonato, Solid Snake, per mandare all'aria i suoi piani. Dopo essere rimasto gravemente ferito in seguito al loro secondo scontro a Zanzibar Land, il corpo di Big Boss fu recuperato dai Patriots e tenuto in uno stato di coma artificiale perpetuo. Il suo codice genetico e i suoi dati biometrici unici sarebbero stati usati in seguito come chiave d'accesso a un sistema di IA sofisticato concepito da Major Zero. Nonostante fosse stato progettato in origine per filtrare la libera circolazione delle informazioni nell'era digitale, in seguito questo sistema avrebbe sviluppato e gestito il programma Sons of the Patriots.

EVA, con l'aiuto di Raiden, era riuscita a rientrare in possesso del corpo di Big Boss. Ricostruito con organi e arti presi dai cadaveri di Liquid e Solidus, Big Boss fu riportato in vita nel 2014. Dopo aver finalmente compreso il vero senso dell'eredità lasciata dalla sua ex mentore, Big Boss colse l'occasione per trasmettere questo messaggio a suo figlio, contraendo volontariamente il letale virus FOXDIE durante la loro breve, quanto significativa, riunione, prima di morire sulla tomba della donna che adorava.

MAJOR ZERO



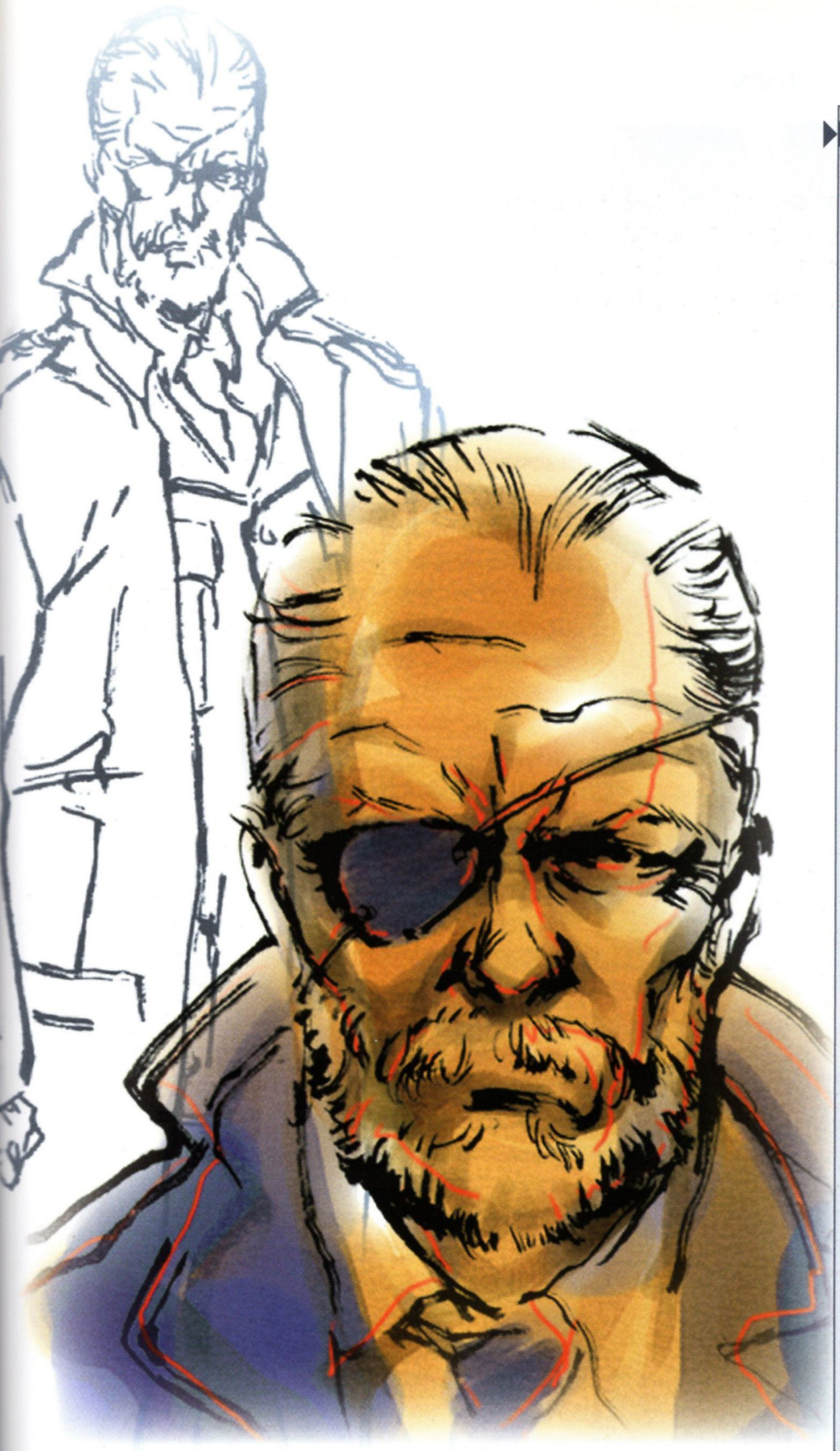


Comandante di Naked Snake (il futuro Big Boss) durante l'Operation Snake Eater, Major Zero era rimasto profondamente colpito dal sacrificio di The Boss e ispirato dal suo atto di patriottismo finale. Dopo aver organizzato la rivolta di San Hieronymo, attraverso la quale ottenne ulteriori informazioni sui Filosofi e sulla loro Eredità, creò i Patriots (insieme a Big Boss e ad altre figure chiave degli eventi del 1964) per proteggere ed estendere gli interessi degli Stati Uniti negli affari mondiali. Tuttavia, le divergenze ideologiche fra Major Zero e Big Boss portarono a un conflitto fra i due. Mentre il primo cercava di raggiungere gli obiettivi perseguiti dal gruppo attraverso la manipolazione finalizzata al controllo, Big Boss era invece ossessionato dall'ottenere la libertà assoluta per tutti.

La partenza di Big Boss dai Patriots diede inizio a una serie di scontri fra le due ideologie che avrebbero caratterizzato i decenni a seguire. Tutto ebbe inizio con gli eventi di Outer Heaven e Zanzibar Land. In seguito, Liquid e Solidus avrebbero raccolto il testimone lasciato da loro padre dopo gli incidenti di Shadow Moses e della Big Shell. In ogni occasione, Major Zero ebbe la meglio grazie all'intervento di Solid Snake, il suo agente (sia pure ignaro). Ogni successo contribuì a rafforzare la sua egemonia e la propria influenza malefica e dittatoriale, frutto di un crescente disprezzo nei confronti del genere umano.

Contrario ad allevare una nuova generazione di Patriots a cui affidare il futuro governo mondiale, Zero creò un sistema di IA autonomo in grado di interpretare e filtrare la libera circolazione delle informazioni nell'era digitale. Inizialmente concepito come un astuto mezzo per manipolare il comportamento degli umani (dai governi ai singoli cittadini), il sistema di IA divenne uno strumento per il controllo diretto sui corpi e sulle menti con l'avvento del programma Sons of the Patriots (SOP). Nonostante il loro obiettivo principale fosse inizialmente rappresentato dai soldati, i Patriots si stavano preparando a estendere il loro controllo a tutta l'umanità, creando un futuro dove le nanomacchine e la gestione centralizzata avrebbero negato agli uomini le libere emozioni naturali che costituiscono la vera essenza dell'umanità e che, di conseguenza, sono alla base della libertà individuale.

Per uno strano scherzo del destino, durante il successivo incontro fra Big Boss e Solid Snake, viene rivelato che il decrepito Major Zero era sopravvissuto per lungo tempo in uno stato vegetativo. Nel 2014 e durante gli eventi di *MGS4*, i Patriots erano un semplice sistema di IA autoritario, autonomo e in rapida evoluzione, creato da Zero.



I FILOSOFI

I Filosofi erano un'organizzazione creata agli inizi del 1900 da autorevoli esponenti delle tre nazioni che avrebbero dominato il secolo a venire: Stati Uniti, Russia e Cina. Questa organizzazione segreta accumulò un'enorme fortuna, nota come l'Eredità dei Filosofi, la quale, in principio, doveva servire per garantire la pace nel mondo. Con la morte dei suoi fondatori, questo nobile scopo fu accantonato e, al termine della Seconda Guerra Mondiale, le tre potenze diedero inizio a una guerra silenziosa il cui unico scopo era ottenere il controllo esclusivo dell'Eredità.

I PATRIOTS

Organizzazione clandestina fondata da Major Zero agli inizi degli anni '70, insieme a Big Boss, EVA, Ocelot, Sigint e Para-Medic. I Patriots si possono considerare come i successori dei Filosofi. Inizialmente, i sei membri fondatori, guidati da Zero, credevano fermamente negli insegnamenti di The Boss, che aveva sacrificato la propria vita per servire gli interessi del paese. Tuttavia, il desiderio iniziale di proteggere gli Stati Uniti si trasformò ben presto in un tentativo concordato di imporre il proprio modello politico, economico e sociale alle altre nazioni, nella convinzione che uniformare la cultura globale sulla base di quella americana fosse lo strumento attraverso cui raggiungere i propri obiettivi.

Finanziati dai fondi praticamente illimitati dell'Eredità dei Filosofi (recuperata da Ocelot al termine della missione Snake Eater), i Patriots aumentarono la propria influenza negli affari mondiali tramite investimenti mirati e astute pressioni. Col tempo, interi governi e società sarebbero finiti a lavorare per loro (spesso involontariamente). Il ruolo di Big Boss, elevato allo stato di eroe mondiale attraverso la manipolazione dei media, un prestanome celebrato da tutti, era quello di aiutare a plasmare le opinioni dell'élite sociale e della gente comune. Tuttavia, notando il crescente disincanto di Big Boss nei confronti degli ideali dei Patriots, Zero decise di avviare il progetto Les Enfants Terribles per creare dei cloni del suo prezioso ma mutevole alleato, una sorta di assicurazione sul futuro. Ciò portò alla nascita di Solid Snake, Liquid e Solidus, con Para-Medic nel ruolo di principale artefice di questo prodigio della scienza ed EVA in quello di madre adottiva. La scoperta di questo tradimento portò Big Boss ad abbandonare i Patriots per inseguire ideali completamente diversi, dando inizio a un conflitto destinato a durare per decenni.

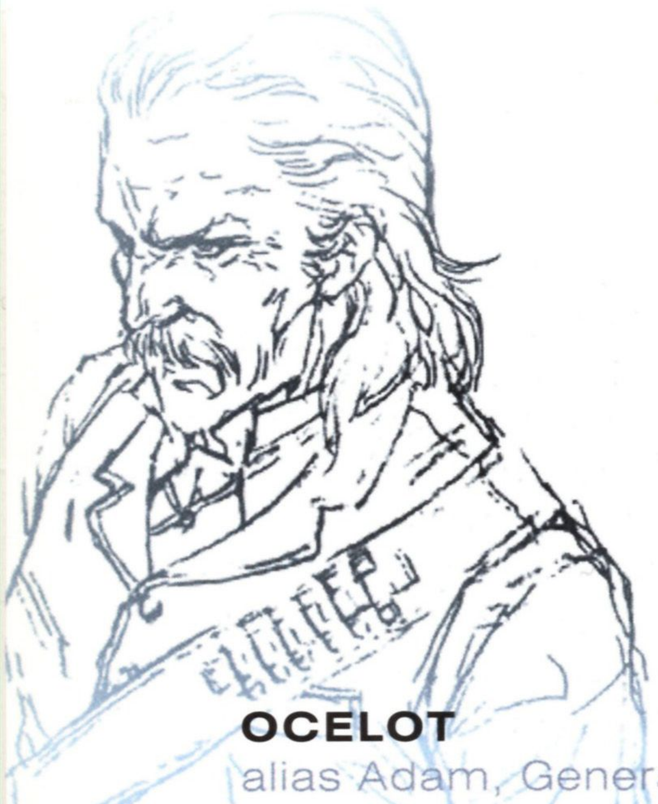
Big Boss non era il solo a disprezzare ciò che erano diventati i Patriots (e, soprattutto, Zero). Ocelot ed EVA cospiravano all'insaputa di Zero per abbattere l'organizzazione dall'interno. Il loro intervento diretto portò all'uccisione di Para-Medic ad opera di Gray Fox e quella di Sigint per mano dello stesso Ocelot durante gli eventi di Shadow Moses.

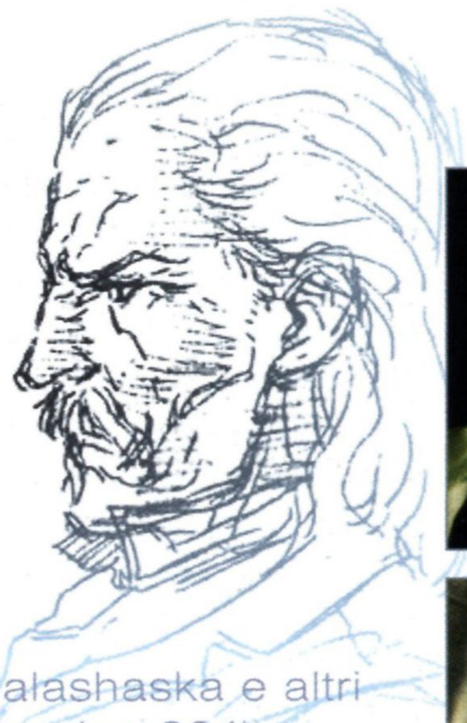
Anche se i Patriots avevano delle pedine all'interno di tutte le più importanti istituzioni mondiali, Zero cercava di incrementare il proprio dominio con l'avvento dell'era digitale. Creando un sistema software in grado di filtrare e controllare lo scambio di informazioni attraverso le reti mondiali, puntava a gestire direttamente la società come un unico soggetto attraverso la censura selettiva. Ma il ruolo di questa rete di IA indipendenti (GW, TJ, AL, TR e JD, l'IA principale) andò oltre i suoi intenti originali, arrivando a creare il sistema Sons of the Patriots e la conseguente "economia bellica".

Con il declino di Zero, ormai vecchio e stanco, e vivo solo nel senso fisico della parola, il controllo dei The Patriots tornò nelle mani di questi aridi programmi. Forse per mancanza di una vera comprensione o apprezzamento della società, o dei membri che la costituiscono, oltre un livello superficiale matematico, o per il fatto di percepire la cultura umana come un'equazione da risolvere, le IA iniziarono a implementare un nuovo ordine mondiale. Il conflitto veniva incoraggiato come principale meccanismo per lo sviluppo economico semplicemente perché funzionava – una conclusione tanto fredda quanto pratica. L'estensione pianificata del sistema SOP alla gente comune sarebbe avvenuta per migliorare l'efficienza della società, non come espressione di crudeltà o dominio. I Patriots, nella loro incarnazione post-Zero non erano cattivi di natura, ma semplicemente distaccati, in quanto non umani. Non erano mossi da sentimenti nazionalisti, ideologie religiose, né dalla sete di potere o vendetta, ma da un semplice desiderio digitale di una funzionalità pratica, come variabili che funzionano con routine semplici, prevedibili e facilmente gestibili.

Ultimamente però, questo sistema di IA era soggetto a errori di giudizio colossali, con la tendenza a ripetere le stesse routine o gli stessi sbagli (e una curiosa affinità per i cyborg ninja). Ocelot approfittò proprio di questa fallibilità. Concentrando la loro attenzione su di lui, JD e le sue IA associate non si accorsero che l'arma che avevano scelto (Snake), il coltello impugnato con così grande successo nelle precedenti sfide per la supremazia dei Patriots, si era lentamente, impercettibilmente, rivoltata contro di loro per affrontare il cuore pulsante dell'organizzazione.

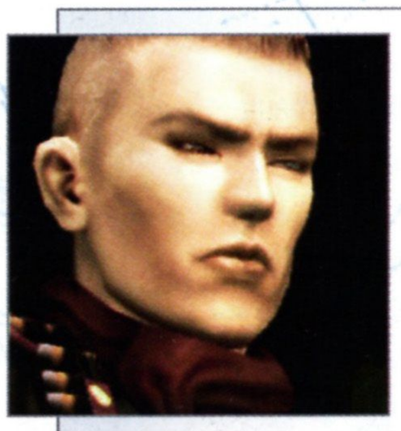
COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA
SEQUENZE INTERATTIVE
EMBLEMI
EQUIPAGGIAMENTO SPECIALE
SEGRETI
RIASSUNTO
INTERPRETAZIONE
BIOGRAFIE

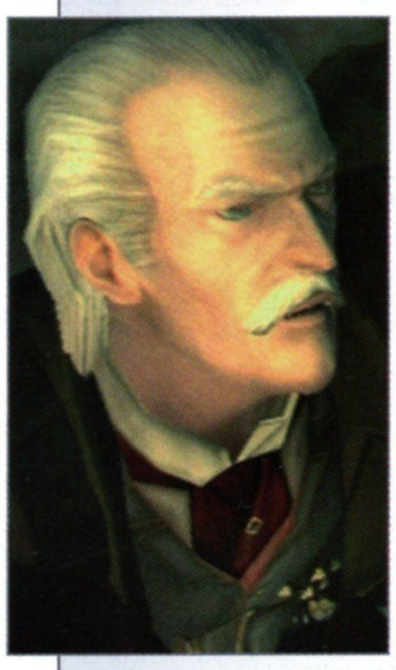


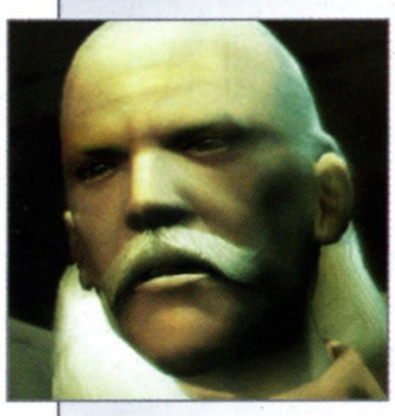


OCELOT

alias Adam, General Ivan, Shalashaska e altri
(vedi anche Liquid Ocelot, a pagina 204)







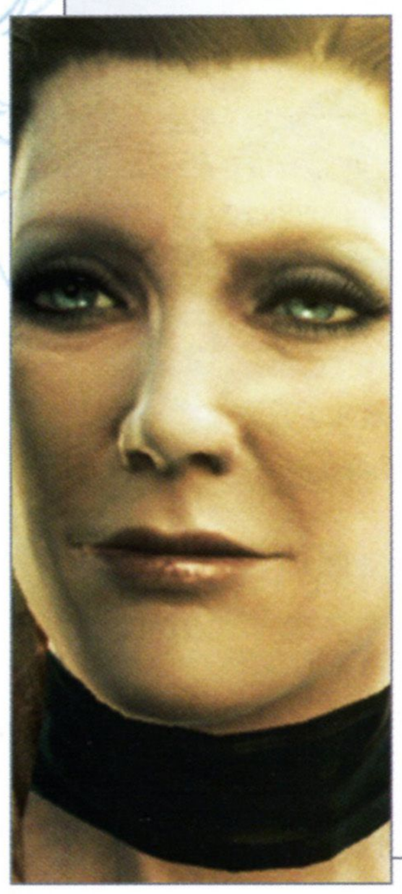
Figlio di The Boss e di The Sorrow, Ocelot ha avuto un ruolo importante nella cospirazione che ha permesso agli Stati Uniti di impossessarsi dell'Eredità dei Filosofi al termine dell'Operation Snake Eater. Ha rafforzato il suo rapporto con Major Zero prendendo parte alla cospirazione durante l'incidente di San Hieronymo. Membro fondatore dei Patriots, col tempo è rimasto disilluso dal graduale allontanamento dell'organizzazione dai suoi ideali originali, in particolare dopo la partenza di Big Boss. Nonostante continui a comportarsi come un normale agente dei Patriots, ha complottato e lavorato in segreto per distruggere il gruppo dall'interno.

Durante l'incidente di Shadow Moses, Ocelot ha usato Liquid per recuperare dei dati sui test dal Metal Gear REX per consegnarli a Solidus (il terzo clone di Big Boss, e futuro Presidente degli Stati Uniti). In pratica, mentre continuava a servire, almeno tecnicamente, gli interessi dei Patriots, stava manipolando tutte le parti coinvolte. In maniera inaspettata, Gray Fox (il Cyborg Ninja), amputa il braccio destro di Ocelot durante uno scontro con Snake. L'arto verrà sostituito in seguito con quello preso dal cadavere del defunto Liquid.

Durante l'incidente della Big Shell nel 2009 (e, per quel che conta, il furto del Metal Gear RAY avvenuto due anni dopo), Ocelot nasconde nuovamente le proprie vere intenzioni ai suoi nemici, agli alleati e ai suoi stessi padroni (i Patriots) attraverso una serie di audaci inganni. Il colpo di genio principale è stato assumere periodicamente l'identità di Liquid, come se fosse in qualche modo posseduto dall'anima del clone morto. I Patriots, allarmati da un simile comportamento, non hanno mai dubitato della sua integrità, proprio come egli aveva previsto.

Adottando finalmente a tempo pieno l'identità di "Liquid Ocelot", e tagliando dunque i suoi legami con i Patriots, Ocelot finse di voler creare un mondo libero, senza leggi, (come Big Boss prima di lui) per nascondere il suo vero obiettivo: porre fine alla tirannia dei Patriots. Dopo aver scoperto che i sistemi creati dai Patriots non sarebbero stati vulnerabili un attacco diretto, si attivò per distruggerli attraverso la persona che avrebbe destato meno sospetti: Solid Snake, il loro stesso agente. Il suo comportamento in *Metal Gear Solid 4* dunque è stato un piano indiretto, elaborato per guidare Snake verso l'obiettivo finale di disattivare la rete di IA dei Patriots con un virus. Una volta raggiunti i suoi scopi, ha affrontato Snake in un combattimento frontale, forse pregustando un'ultima occasione di dimostrare il proprio coraggio contro il figlio del suo grande amico e idolo, Big Boss. Così facendo, ha contratto volontariamente il virus FOXDIE, scegliendo la morte (e la pace) come ricompensa per aver dato il via a una nuova era.

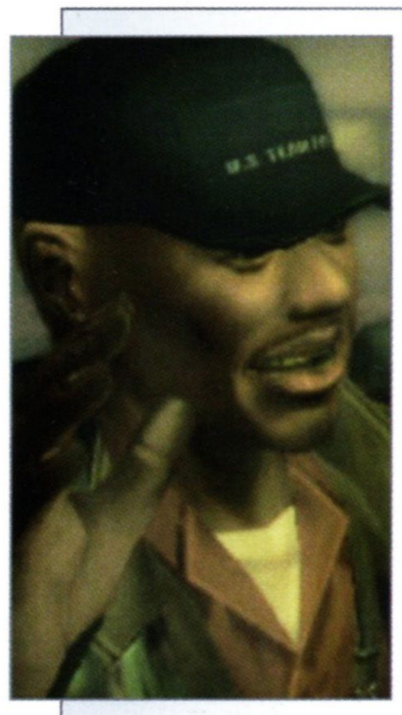
EVA alias Big Mama, Tatyana

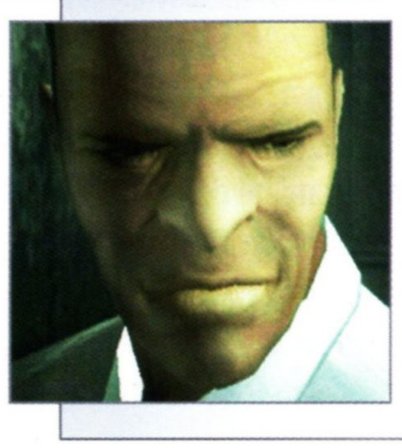


In qualità di agente al servizio di Stati Uniti, Russia e, infine, Cina, EVA ha aiutato Big Boss (poi Naked Snake) durante l'operazione Snake Eater, anche se il suo vero obiettivo era rubare di nascosto l'Eredità dei Filosofi per i suoi padroni di Pechino. Più avanti si riconcilierà con Big Boss (venuto in suo aiuto per salvarla), e sarà invitata a diventare un membro dei Patriots. Si è offerta volontaria per fare da madre surrogata per il progetto Les Enfants Terribles, ma, insieme a Ocelot, ha iniziato a covare un forte odio verso l'organizzazione dopo la partenza di Big Boss, e per gli ideali assolutistici di Major Zero. Ritiratasi nell'ombra, ha aiutato Ocelot nelle sue cospirazioni e ha preso il controllo del gruppo di resistenza Paradiso Perduto, reclutando ex membri delle CMP. Alla fine è riuscita a recuperare il corpo di Big Boss con l'aiuto di Raiden e ha condotto le operazioni per ricostruire e riportare in vita il leggendario guerriero usando parti del corpo di Liquid e Solidus.

EVA è morta credendo che Liquid Ocelot esistesse veramente, che il suo amico fosse diventato un semplice involucro per lo spirito maligno di Liquid. Questo fu il vero prezzo che Ocelot dovette pagare per raggiungere il successo: tenere all'oscuro anche EVA del vero obiettivo del suo piano.

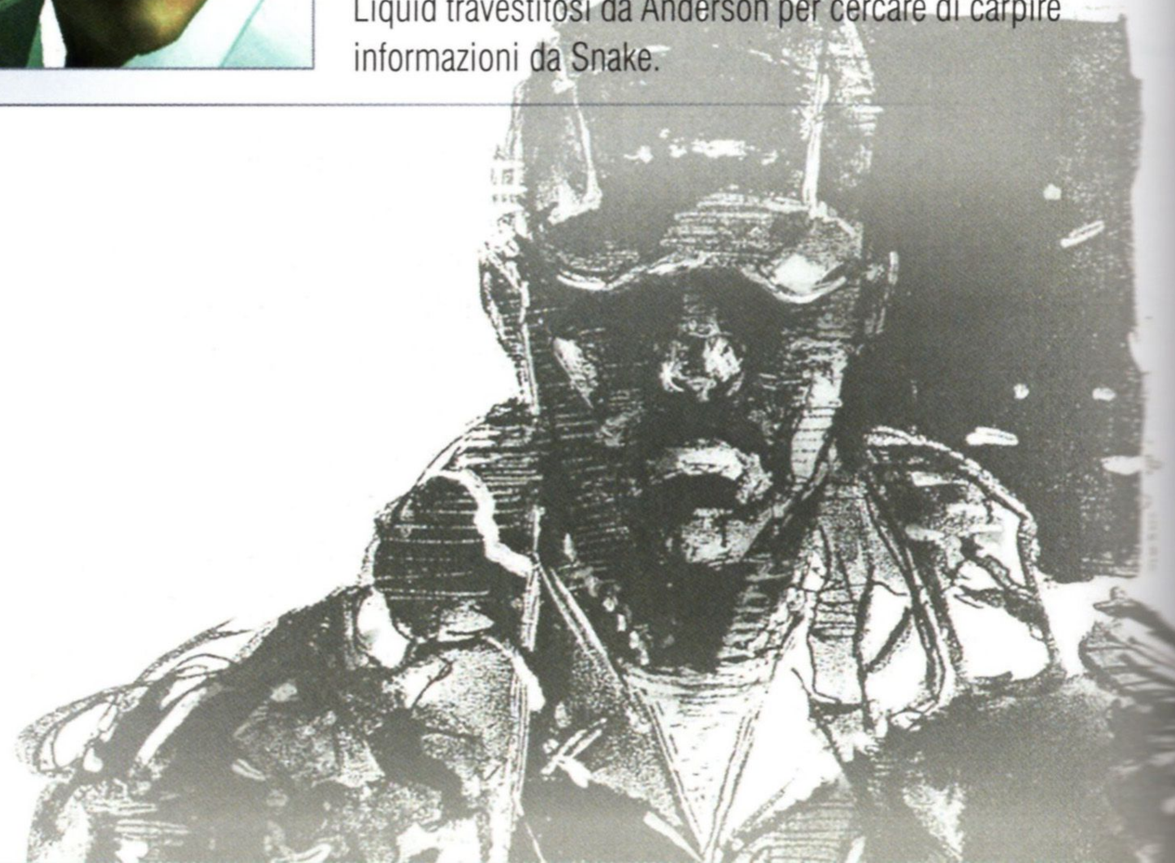
SIGINT alias Donald Anderson





Membro del team di supporto di Big Boss durante l'operazione Snake Eater, Sigint si era specializzato nella tecnologia e nell'acquisizione di informazioni segrete. Una delle sue creazioni più importanti è stata ARPANET, il predecessore di Internet, che aveva permesso ai Patriots di pianificare il loro controllo sulla società digitale futura. Essendo uno degli alleati più fedeli e vicini a Zero all'interno dell'organizzazione, fu nominato a capo della DARPA, l'agenzia di ricerca del Pentagono responsabile dello sviluppo del Metal Gear REX. Conosciuto più comunemente col nome di Donald Anderson, fu ucciso da Ocelot durante gli eventi di Shadow Moses. La sua morte fu fatta passare per uno sfortunato incidente nel corso di un interrogatorio.

Il Donald Anderson che morì più tardi sotto gli occhi di Snake dopo essere stato infettato dal virus FOXDIE era, in realtà, Decoy Octopus, uno degli uomini di Liquid travestitosi da Anderson per cercare di carpire informazioni da Snake.

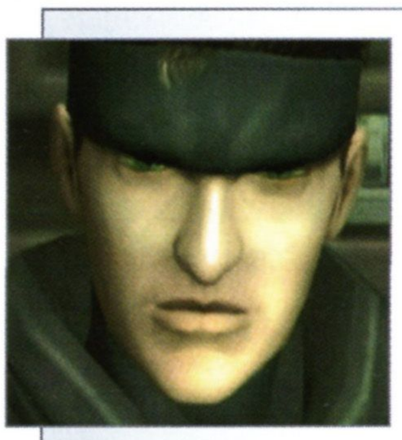


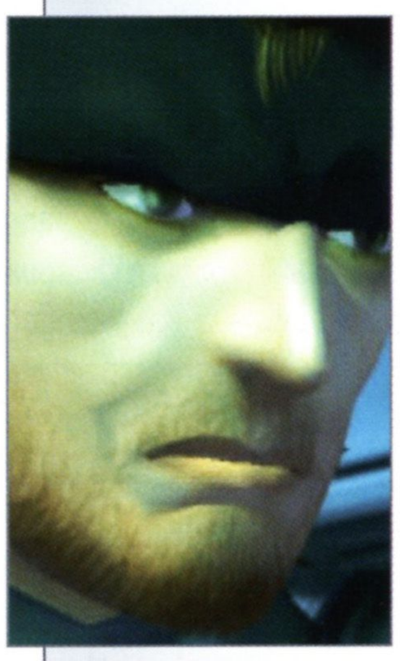
COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA
SEQUENZE INTERATTIVE
EMBLEMI
EQUIPAGGIAMENTO SPECIALE
SEGRETI
RIASSUNTO
INTERPRETAZIONE
BIOGRAFIE

PARA-MEDIC alias D.ssa Clark

Anche Para-Medic, l'ultimo membro fondatore dei Patriots, ha avuto un ruolo importante nell'operazione Snake Eater. Conosciuta più tardi col nome di D.ssa Clark, diresse il progetto Les Enfants Terribles e, fra le altre cose, il programma di ricerca genetica dei Patriots. Dopo la vittoria di Snake a Zanzibar Land, utilizzò le proprie conoscenze per porre Big Boss in uno stato di coma permanente e ricorse alla chirurgia cibernetica avanzata per trasformare Gray Fox nel Cyborg Ninja. Liberato da Naomi Hunter, Gray Fox uccise la scienziata senza scrupoli per vendicarsi del dolore e della sofferenza alle quali lo aveva sottoposto.

SOLID SNAKE alias David





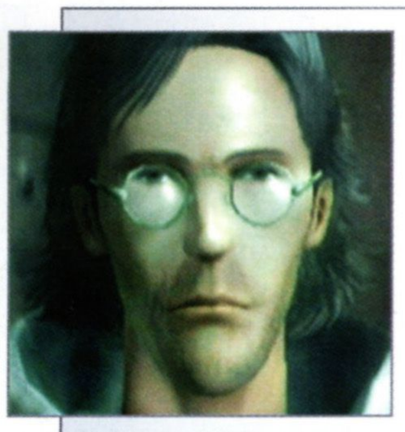
Uno dei tre prodotti del progetto Les Enfants Terribles. Snake fu ritenuto un esemplare inferiore rispetto al suo gemello più robusto, Liquid, e al clone "puro" Solidus. Copia alterata di suo "padre", Big Boss, venne creato sterile e con un'aspettativa di vita breve.

Snake ha trascorso tutta la sua vita al servizio dei Patriots (fino alla conclusione di *MGS4*) senza mai rendersene conto. L'unica volta in cui, forse, riuscì a sfuggire al suo ruolo di variabile calcolata, fu a bordo della Big Shell. Dopo aver sconfitto Big Boss a Outer Heaven e Zanzibar Land, Snake sperava in un pensionamento anticipato. Invece, fu richiamato in servizio per eliminare il proprio gemello, Liquid, durante l'incidente di Shadow Moses. Liquid era convinto (a torto, e spinto dalla gelosia) che suo fratello gli fosse superiore dal punto di vista genetico e che sarebbe riuscito a ucciderlo, se non fosse stato per l'intervento tempestivo del virus FOXDIE introdotto nel corpo di Snake da Naomi Hunter. Ad ogni modo, un effetto positivo degli eventi occorsi a Shadow Moses è stato l'incontro di Snake con Otacon e Meryl Silverburgh.

Dopo aver scelto di non lavorare per il suo governo (senza tuttavia mai allontanarsi troppo dallo sguardo vigile dei Patriots), Snake fondò "Philanthropy" insieme a Otacon, un'organizzazione indipendente dedicata a impedire la proliferazione della tecnologia Metal Gear. A ciò si deve la sua presenza a bordo della petroliera Discovery, dove Ocelot e, nella sua prima apparizione, Liquid Ocelot, rubano il Metal Gear RAY. Due anni più tardi, Snake aiuta Raiden a ostacolare (riuscendoci) i piani di Solidus a bordo della Big Shell.

Affetto dai danni provocati dall'invecchiamento precoce programmato nei suoi geni, Snake è stato richiamato in azione da Roy Campbell, il suo ex comandante, per gli eventi narrati in *MGS4*. Come in tutti i casi precedenti, anche stavolta Snake è ignaro di agire come strumento dei Patriots. Nonostante tutto, con l'aiuto indiretto di Ocelot, diventa l'arma per distruggere definitivamente l'organizzazione.

OTACON alias Hal Emmerich



Geniale scienziato, Otacon è stato usato dai Patriots per creare il Metal Gear REX, un'arma di distruzione di massa. L'intervento di Snake a Shadow Moses lo mette di fronte alla verità, facendogli capire di essere stato sfruttato. Da allora ha dedicato la sua vita per il raggiungimento della pace nel mondo. Dopo aver fondato Philanthropy insieme a Snake, lo ha accompagnato nelle sue missioni successive, prima sulla Big Shell, quindi nel combattimento contro Liquid Ocelot nel 2014. Vittima regolare del destino, Otacon appare condannato a perdere le donne a cui è più affezionato: Sniper Wolf a Shadow Moses, la sua sorellastra Emma sulla Big Shell e, infine, si pensa, Naomi Hunter.

EMMA EMMERICH alias E.E.

Sorellastra di Otacon, sin dall'infanzia Emma serba rancore nei confronti del fratello per non aver impedito l'annegamento accidentale del loro padre comune. Tuttavia, ella non sapeva che a quel tempo Otacon intratteneva una relazione segreta con sua madre e che la morte del padre era stata in realtà un suicidio. Emma ha sviluppato GW, l'IA alla base di Arsenal Gear, creando in seguito il programma "worm" in grado di disattivarla. Purtroppo non è vissuta a lungo per assistere agli effetti della sua creazione: pugnalata da Vamp, è morta fra le braccia di suo fratello. Anche dopo morta, il suo genio continuò a sopravvivere: il worm che aveva ideato divenne la base per il virus sviluppato da Naomi Hunter e Sunny per annientare l'IA centrale dei Patriots.

LIQUID

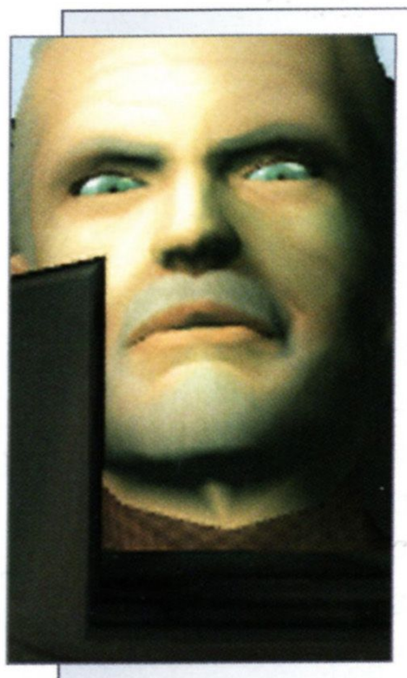
Dopo aver scoperto la parziale verità sulle proprie origini e sul progetto Les Enfants Terribles, Liquid sviluppò un'ossessione patologica nel realizzare il sogno di suo padre, e un odio irrazionale nei confronti di Snake.

Manipolato da altri (soprattutto da Solidus e Ocelot) durante tutto l'incidente di Shadow Moses, Liquid fu ucciso alla fine dal virus FOXDIE di Naomi Hunter. Nel quadro narrativo più ampio della serie, il trapianto del braccio di Liquid a Ocelot ha indubbiamente una maggiore importanza del suo possessore originale. È stato questo arto a facilitare l'inganno di Liquid Ocelot, uno stratagemma che permise a Ocelot di guidare Snake verso il proprio destino di uomo che avrebbe posto fine al regime dei Patriots.

LIQUID OCELOT

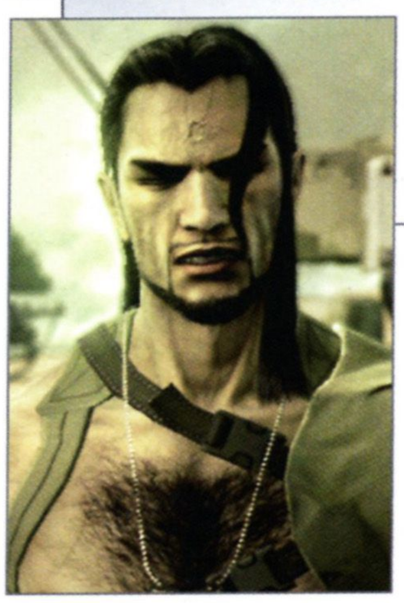
A tutti gli effetti, Liquid Ocelot e Ocelot erano la stessa persona. Con un'interpretazione di incredibile qualità, grazie anche alle tecniche di psicoterapia avanzata, all'ipnoterapia e alle nanomacchine, Ocelot usò la sua finta identità di Liquid Ocelot per nascondere le proprie vere intenzioni ai Patriots. Nel 2014 aveva ottenuto il controllo delle cinque Compagnie Militari Private più grandi del mondo, tutte gestite da un'unica società chiamata Outer Heaven. Liquid Ocelot ha usato il corpo di Solidus per rubare il controllo sul sistema SOP dei Patriots e successivamente bloccare tutte le armi dei soldati non direttamente sotto il suo comando. Egli quindi cospirò per distruggere il programma satellite dell'IA centrale (JD) con il cannone elettromagnetico del Metal Gear REX, ma fu fermato da Snake. In realtà, non era altro che l'ennesimo inganno messo in atto da Ocelot per raggirare i Patriots e condurre Snake, il loro stesso agente, a eliminarli per conto suo.

SOLIDUS alias George Sears



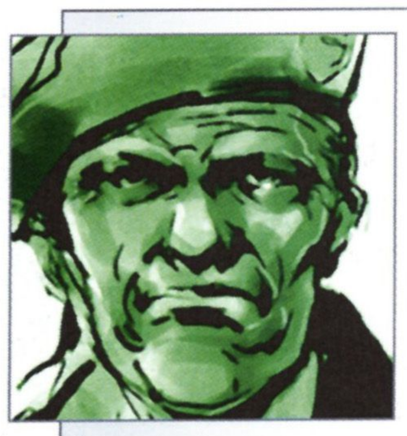
Terzo prodotto del progetto Les Enfants Terribles, Solidus era l'unico clone identico di Big Boss. Presidente degli Stati Uniti con il nome di George Sears, sfruttò la sua posizione per ottenere i dati sui test del Metal Gear REX durante l'incidente di Shadow Moses. Dopo aver apparentemente suscitato l'ira dei suoi padroni, i Patriots, fuggì e organizzò l'attacco sulla Big Shell. Come già accaduto con Big Boss, e con Liquid prima di lui, anch'egli sognava uno stato libero dall'influenza dell'organizzazione che lo aveva creato, ma, come i suoi predecessori, fallì. In realtà, i Patriots avevano organizzato la sua ribellione sin dal principio, usandolo poi come parte integrante del loro progetto di ricerca S3. In seguito si scoprì che la crisi a bordo della Big Shell non era altro che una rivisitazione dei momenti chiave dell'incidente di Shadow Moses, realizzata per migliorare la tecnologia dei Patriots, con Raiden, la loro cavia, arruolato per uccidere Solidus. Il corpo di Solidus sarebbe stato usato in seguito da Liquid Ocelot per assumere il controllo del sistema SOP.

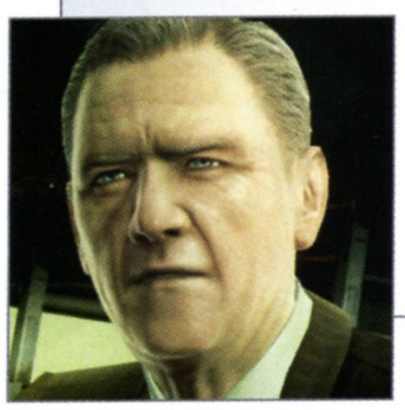
VAMP



Braccio destro di Solidus in occasione dell'attacco alla Big Shell, Vamp morì, pare, per una ferita d'arma da fuoco alla testa. Tuttavia, questo temibile (e gioiosamente malvagio) guerriero era stato reso invincibile dalle nanomacchine inventate da Naomi Hunter. Quei dispositivi microscopici accelerarono i suoi processi cellulari naturali per curare con successo (e spesso quasi all'istante) anche le ferite più gravi. Questo vantaggio prodigioso fu rimosso quando Snake, al suo ritorno a Shadow Moses, iniettò nel corpo di Vamp le nanomacchine che soppressero la sua abilità unica, permettendo a Raiden di ucciderlo una volta per tutte.

ROY CAMPBELL

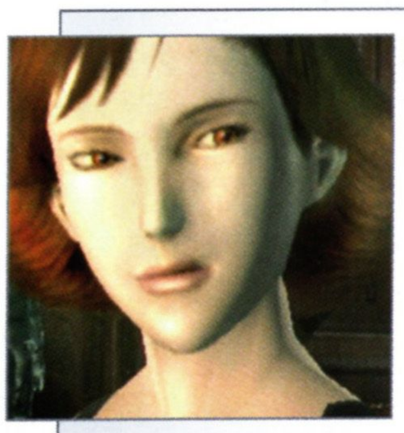




Nonostante il suo ruolo centrale nell'incidente di San Hieronymo, durante il quale aiutò Big Boss a risolvere la crisi, Campbell guidò le due missioni di Snake per fermare Big Boss. In seguito ricoprì il ruolo di comandante anche durante la missione di Shadow Moses. Al contrario, il Colonnello Campbell che aiutò Raiden a bordo della Big Shell non era altro che un impostore virtuale creato da un programma di IA dei Patriots.

Nel 2014, venuto a conoscenza dei piani di Liquid Ocelot attraverso il suo incarico per le Nazioni Unite, Campbell implorò Snake (in veste strettamente privata, anche se manipolata senz'altro in segreto dai Patriots) di assassinare Liquid. Il rapporto di Campbell con Rose, l'ex ragazza di Raiden, ha portato altri a porsi delle domande su questo personaggio e a considerarlo sotto una luce diversa, molto meno indulgente, causando fra l'altro il suo completo allontanamento da Meryl. In seguito, verrà svelato che questo rapporto era in realtà un inganno facente parte del progetto di Campbell. Un segreto importante e difeso in maniera determinata, che permise di proteggere il figlio di Rose e Raiden dai Patriots.

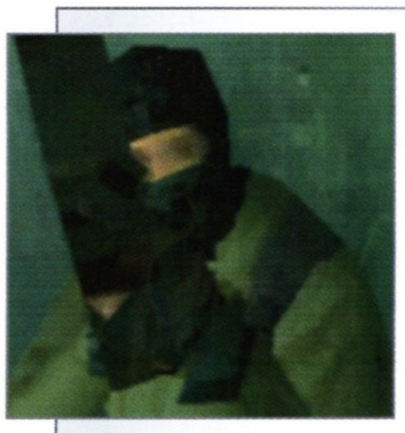
MERYL SILVERBURGH



Figlia di Roy Campbell, Meryl finse a lungo di essere sua nipote a causa di una lite familiare. Presa in ostaggio durante la crisi di Shadow Moses, la giovane soldatessa riuscì a fuggire e ad aiutare Snake nella sua lotta contro i terroristi guidati da Liquid. Nel proseguo della sua carriera le fu assegnato il comando della Squadra Rat Patrol 01, un'unità speciale incaricata di tenere sotto controllo le operazioni belliche delle Compagnie Militari Private. Nel 2014 avrebbe rivestito ancora una volta un ruolo importante, assistendo Snake nella sua lotta contro Liquid Ocelot.

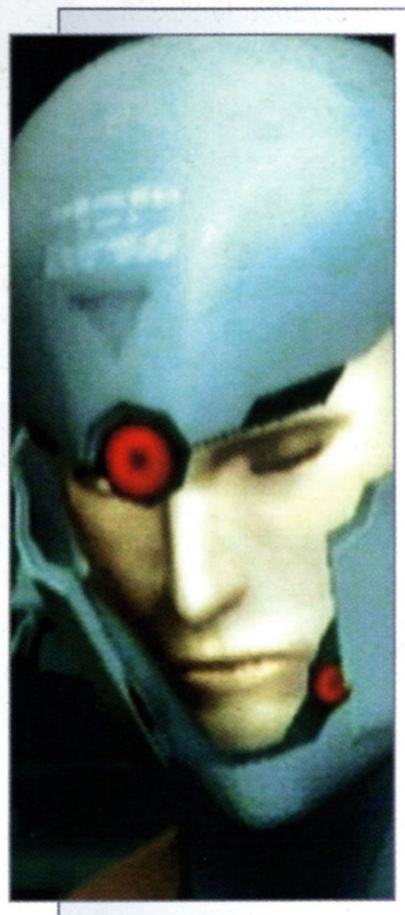
COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA
SEQUENZE INTERATTIVE
EMBLEMI
EQUIPAGGIAMENTO SPECIALE
SEGRETI
RIASSUNTO
INTERPRETAZIONE
BIOGRAFIE

JOHNNY alias Akiba



Tristemente famoso all'interno della saga di *Metal Gear Solid* per la sua goffaggine innata e i suoi problemi intestinali, in *MGS4* viene svelato che tali disturbi erano causati dall'assenza di nanomacchine all'interno del proprio corpo. A differenza di altri soldati potenziati tramite SOP, Johnny non aveva goduto dei benefici di un metabolismo regolato, né dei riflessi migliorati artificialmente. Tuttavia, questa debolezza divenne il suo punto di forza quando Liquid Ocelot annientò il sistema SOP. Libero dal controllo del sistema, era riuscito a salvare la vita a Meryl in un momento cruciale. Mentre è impegnato con Meryl ad affrontare ostacoli colossali per difendere Snake al termine di *MGS4*, Johnny riesce a conquistare il cuore della donna che aveva amato sin dal loro primo incontro a Shadow Moses.

GRAY FOX
alias Frank Hunter, Frank Jaeger, Null



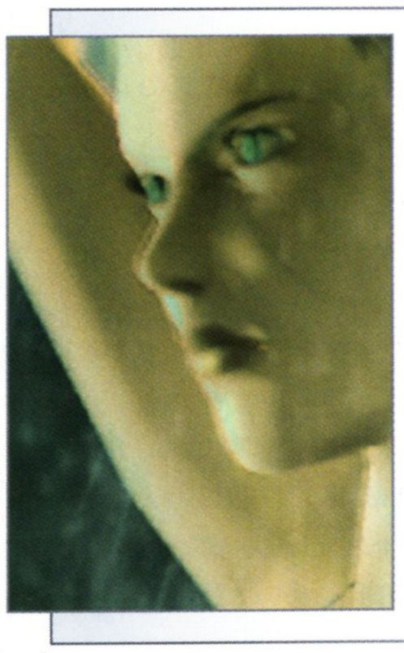
Avviato alla carriera di soldato sin da piccolo, Frank Hunter è stato responsabile di innumerevoli morti. Colto da un grande rimorso per aver ucciso i genitori di una bambina, decise di adottarla dandole il nome di Naomi. Cavia per la chirurgia migliorativa sperimentale, fu usato come arma durante l'incidente di San Hieronymo. Arruolato in seguito nelle file di FOXHOUND, combatté prima contro e poi per Big Boss, venendo sconfitto in entrambe le occasioni da Snake. Riportato in vita come il Cyborg Ninja, ma soggetto nel frattempo a nuovi, spaventosi, esperimenti, riuscì a fuggire dal laboratorio della D.ssa Clark, alias Para-Medic, uccidendola per tutte le atrocità che aveva perpetrato ai suoi danni. Avendo sviluppato un'ossessione per Snake, che alternava picchi di autentica ammirazione a eccessi di odio profondo, intervenne in occasione dell'incidente di Shadow Moses sia per aiutarlo che per battersi con lui. Dopo aver amputato un braccio a Ocelot durante uno di questi incontri, sacrificò la propria vita per permettere a Snake di sconfiggere Liquid.

NAOMI HUNTER

Rimasta orfana, Naomi Hunter fu adottata da Frank Hunter/Jaeger, alias Gray Fox, l'uomo che, a sua insaputa, le aveva ucciso i genitori. Dopo essere stato sconfitto da Snake e ricostruito come il Cyborg Ninja dai Patriots, Naomi decise di vendicarsi. Reclutata da EVA, aiutò a organizzare la fuga di Gray Fox. In seguito avrebbe iniettato il virus FOXDIE a Snake all'inizio della sua missione a Shadow Moses, sperando di causarne la morte, ma rendendolo invece un semplice vettore del male. La sua rabbia si stemperò una volta resasi conto che Snake era solo uno strumento nelle mani dei Patriots. In seguito si sarebbe unita a Ocelot, mettendo il suo incredibile genio tecnico a disposizione della sua causa segreta. Fu lei a creare la prima versione del virus destinato a disattivare la rete di IA Patriot, lasciando poi alla bambina prodigio Sunny il compito di terminarlo.

Malata di cancro, che era riuscito a rallentare (ma non a curare) con le nanomacchine, e tormentata dagli aspetti più moralmente discutibili della sua carriera (in particolare FOXDIE e la sua complicità nella vorace brutalità di Vamp), trovò redenzione nella morte dopo aver appreso che Sunny aveva completato il suo lavoro sul virus.

OLGA GURLUKOVICH



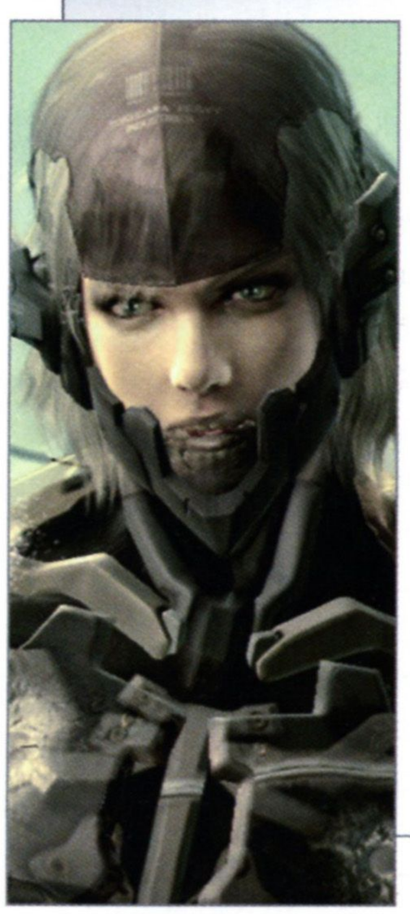
Soldato russo, ha aiutato suo padre ad affondare la petroliera Discovery nel 2007 mentre era in uno stato avanzato di gravidanza. In seguito, Olga fu costretta a collaborare con i Patriots, che le avevano sequestrato la figlia appena nata. Ciò l'ha portata a interpretare il ruolo di sostituto del "Cyborg Ninja" nella simulazione S3 a bordo della Big Shell. Per un crudele scherzo del destino, fu costretta a morire per mano di Solidus per salvare Raiden e garantire la sopravvivenza di sua figlia Sunny.

SUNNY

Figlia di Olga Gurlukovich, Sunny è stata rapita alla sua nascita dai Patriots. Liberata da Raiden, si è unita a Snake e Otacon a bordo del Nomad. Dotata di un talento naturale per la tecnologia, e in possesso di un genio precoce paragonabile a quello di una persona adulta, ha cambiato il corso della storia mondiale completando il virus sviluppato da Naomi Hunter. Il suo più grande contributo, forse, è stato modificarne la struttura del codice per far sì che distruggesse le "menti" virtuali dei programmi dei Patriots, preservando i sistemi essenziali al funzionamento delle infrastrutture della società. Uno sviluppo che, a quanto pare, nemmeno Ocelot aveva messo in conto.

RAIDEN

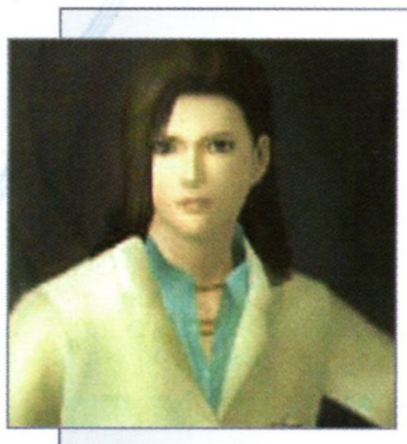
alias Jack, Demone Bianco, Jack lo Squartatore e altri



Ex bambino soldato durante la guerra civile in Liberia agli ordini di Solidus, Raiden è cresciuto cercando di rimuovere ricordi orribili. Credeva di essere un agente segreto di FOXHOUND, ma in realtà non era che una cavia usata dai Patriots per il loro programma di ricerca S3.

Nonostante sia sopravvissuto agli eventi occorsi a bordo della Big Shell, Raiden non è riuscito a sfuggire ai fantasmi del suo tragico passato. Tormentato e sempre più irrazionale, ha lasciato la sua compagna, Rose, convinto che si fosse sottoposta a un aborto. Più tardi, credette al (purtroppo necessario) finto matrimonio fra lei e Roy Campbell. Raiden andò prima in cerca di Sunny, liberandola dalle grinfie dei Patriots, quindi recuperò il corpo di Big Boss per conto di EVA. Nel disperato tentativo di farsi perdonare per i suoi peccati passati, si sottopose ai miglioramenti cibernetici, diventando più macchina che uomo. Solo durante il combattimento al fianco di Snake per sconfiggere i Patriots scopre di nuovo il proprio lato umano. La ricompensa, una volta completata la sua missione, è stata riunirsi con Rose e con il loro bambino.

ROSE alias Rosemary



La ragazza di Raiden. Rose gli nascose la nascita del loro figlio sostenendo di aver abortito. Contraendo un finto matrimonio con Roy Campbell, riuscì a sfuggire alle attenzioni dei Patriots, che altrimenti avrebbero potuto usarla insieme al suo bambino per ricattare Raiden. Convinta che il suo amore sarebbe tornato da lei una volta portata a termine la sua missione, attese fino all'eliminazione dei Patriots prima di rivelargli la verità.

La Rose che parla con Raiden via Codec durante l'incidente sulla Big Shell era un impostore generato dall'IA dei Patriots per ingannarlo.

MEI LING

Membro dello staff di supporto di Snake durante l'incidente di Shadow Moses, Mei Ling gli è rimasta fedele anche al termine della missione. Ha lavorato a stretto contatto con Philanthropy prima e durante la crisi della Big Shell, fornendo a Snake l'equipaggiamento rubato ai suoi padroni di allora.

Viene nuovamente in soccorso di Snake nel 2014, mentre era in servizio su una vecchia nave da guerra, la Missouri. Approfittando del fatto che l'imbarcazione non era sotto il controllo del sistema SOP, Mei Ling la usò per condurre Snake e i suoi alleati all'inseguimento della grande fortezza in mezzo all'oceano di Liquid Ocelot, Outer Haven. Con il suo aiuto, riuscirono a salire a bordo della gigantesca nave e a liberare il virus killer dell'IA creato da Naomi e Sunny.

METAL GEAR

Una carro armato bipede concepito inizialmente da uno scienziato russo di nome Granin, fu oscurato dallo "Shagohod" di Sokolov, incontrato durante l'operazione Snake Eater. Diversi anni più tardi, Otacon creò una versione avanzata del concetto originale, il Metal Gear REX, capace di lanciare testate nucleari. Questo progetto fu in seguito migliorato per creare un modello anfibio, il Metal Gear RAY. La tecnologia Metal Gear ha raggiunto il culmine con l'avvento dell'Arsenal Gear, una sorta di fortezza mobile. Da esso deriva fra l'altro la nave Outer Haven di Liquid Ocelot, che era una versione modificata di un Arsenal Gear rubato ai Patriots.

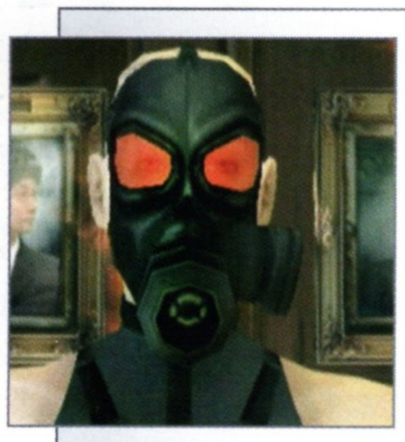
COME GIOCARE
GUIDA
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRA
SEQUENZE INTERATTIVE
EMBLEMI
EQUIPAGGIAMENTO SPECIALE
SEGRETI
RIASSUNTO
INTERPRETAZIONE
BIOGRAFIE

FOXDIE

Frutto della ricerca condotta per ordine dei Patriots, FOXDIE era un "nanovirus" trasmissibile via aria e attraverso il contatto fisico. A differenza delle altre armi biologiche, i suoi effetti erano circoscritti a bersagli specificati da un processo di identificazione genetico creato da Naomi Hunter. Quando iniettò il virus a Snake per vendicarsi, non fece altro che eseguire, pur se inconsapevolmente, un ordine dei Patriots – il FOXDIE che scorre nelle vene di Snake ha causato la morte di molti protagonisti principali durante l'incidente di Shadow Moses, fra cui Liquid. Il virus ha risparmiato Snake per il semplice fatto che egli non aveva lo stesso codice genetico del fratello.

Nel 2014, in Sudamerica, Naomi rivelò a Snake, venuto a salvarla, che i processi biologici all'interno del suo corpo avevano causato la mutazione di FOXDIE. Secondo i suoi calcoli, il virus avrebbe potuto iniziare a contagiare le vittime in modo indiscriminato nel giro di pochi mesi, trasformando di fatto Snake nel messaggero di un'apocalisse globale. Tuttavia, una nuova varietà di FOXDIE iniettata a Snake da Drebin aveva avuto come effetto collaterale quello di sostituirsi al precedente virus, mettendo dunque fine, o forse semplicemente rimandando, alla minaccia da lui rappresentata.

PSYCHO MANTIS



Guerriero dotato di incredibili poteri telecinetici, Psycho Mantis ha combattuto a fianco di Liquid durante l'incidente di Shadow Moses. Sconfitto da Snake, con il quale avvertiva una curiosa affinità, una sensazione comune di vuoto nella loro esistenza, il suo spirito è sopravvissuto alla morte fisica. I suoi talenti unici venivano impiegati per condizionare le menti fragili dei membri del reparto BB, e il suo spirito ha trovato rifugio all'interno di Screaming Mantis, il loro comandante.

Psycho Mantis ha fatto il proprio sensazionale ritorno dopo che Snake aveva sconfitto Screaming Mantis a bordo della Outer Haven, e ancora una volta ha cercato di dare una dimostrazione "vibrante" dei suoi poteri...

UNITÀ COBRA

Unità speciale al comando di The Boss durante l'operazione Snake Eater, annoverava fra le sue file nomi importanti come The Pain, The Fear, The Fury, The End e The Sorrow (il padre di Ocelot). Naked Snake li ha eliminati tutti uno dopo l'altro, incluso il loro leader, acquisendo sia il titolo di Big Boss, sia un senso di colpa che l'avrebbe tormentato fino alla sua morte.

FOXHOUND

Unità speciale comandata da Big Boss negli anni '70. Fu sciolta e poi ricostruita prima da Big Boss e poi da Liquid alla vigilia degli eventi di Shadow Moses. In entrambe le sue ultime incarnazioni, veniva identificata dalla comunità internazionale come un gruppo terroristico. Ne facevano parte membri tanto famosi quanto fuori di testa come Vulcan Raven, Sniper Wolf, Psycho Mantis e Decoy Octopus. Quest'ultimo è stata la prima vittima accertata del virus FOXDIE.

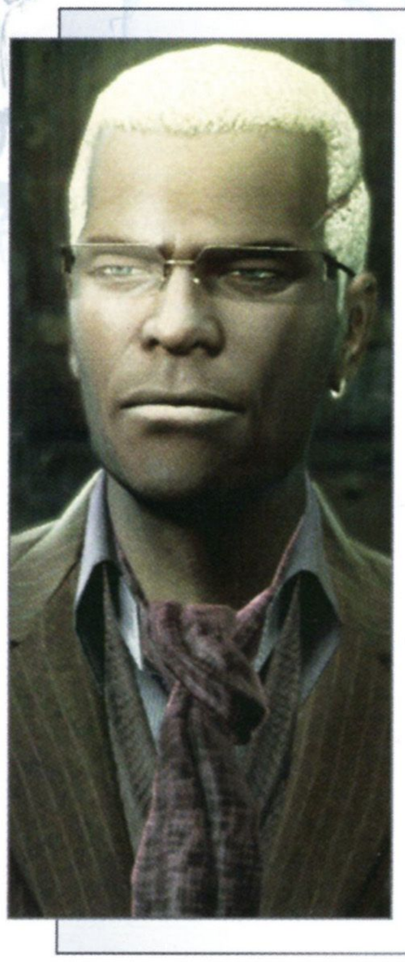
DEAD CELL

Unità antiterrorismo creata da George Sears (Solidus) durante la sua presidenza per effettuare esercitazioni militari a sorpresa contro le basi alleate, in modo da consentire loro di prepararsi e difendersi al meglio in caso di attacco reale. Scioltasi dopo la cattura del suo leader, Dead Cell si è riformata in segreto con Fortune, Fatman e Vamp come suoi membri principali, e ha attaccato la Big Shell su ordine di Solidus.

SNAKEHOUND alias Reparto BB

Fondato da Liquid Ocelot seguendo il modello dell'unità FOXHOUND, questo gruppo di truppe d'assalto scelte includeva fra le sue file Laughing Octopus, Raging Raven, Crying Wolf e Screaming Mantis. Tutti e quattro erano vittime di guerra, avendo sofferto parecchio da piccoli. L'addestramento ricevuto li aveva estraniati in gran parte dalla realtà, ma li rese dei guerrieri implacabili.

DREBIN



Uno dei tanti agenti dei Patriots, il quale però, a differenza di altri, era perfettamente a conoscenza del proprio ruolo. Drebin aveva il compito di vendere armi "riciclate", libere dai vincoli del sistema SOP, in modo da fornire a tutti coloro che volevano combattere i mezzi per farlo, sostenendo di fatto l'economia bellica. Dopo aver iniettato il nuovo virus FOXDIE a Snake, progettato per uccidere EVA, Ocelot e Big Boss, Drebin ricevette ordine da parte dei suoi padroni Patriots di aiutarlo nella sua missione di eliminare Liquid Ocelot – a dimostrazione del fatto che, in caso di necessità, Snake era rimasto lo strumento preferito dell'organizzazione. È stato lo stesso Drebin a fornire le armi alle forze che hanno attaccato Outer Haven per supportare l'infiltrazione di Snake.

INDICE

Se sei alla ricerca di informazioni specifiche, questo elenco in ordine alfabetico è ciò di cui hai bisogno. Basta cercare l'argomento che ti interessa in base alla parola chiave e consultare la pagina relativa della guida.

Fa' attenzione però, perché a seconda di quanto sei andato avanti nel gioco, l'indice potrebbe indirizzarti a una pagina contenente possibili rivelazioni sulla trama. Per evitare questo, tutte le voci presenti nell'indice che rimandano al capitolo Extra sono evidenziate in **rosso**. Ti consigliamo di consultare questa sezione solo dopo aver terminato il gioco almeno una volta.

Abbinamento automatico	**135**
Abilità	**134**
Addestramento	**135**
AGG (Agganciamento)	**122**
Agganciamento	**14**
Akiba (Biografia)	**205**
Akiba (Flashback)	**38**
Album fotografico	**10**
Alleati	**131**
Altoforno	**92**
Altre armi da fuoco	**116**
Ambush Alley	**144**
Anello di minaccia	**20**
Area Portuale	**96**
Armi (Finestra)	**9**
Armi (Inventario)	**108**
Armi (Menu)	**10**
Armi (Utilizzo)	**14**
Armi bloccate	**32**
Armi segrete	**164-167**
Armi: capacità maggiore	**122**
Armi: gittata maggiore	**121**
Armi: le più pesanti	**120**
Armi: le più potenti	**121**
Armi: migliori attributi	**122**
Armi: versatili	**124**
Atto 1	**28**
Atto 2	**48**
Atto 3	**72**
Atto 4	**84**
Atto 5	**98**
Base Sotterranea	**94**
Battaglia libera	**135**
Big Boss (Biografia)	**200**
Big Boss (Flashback)	**76**
Big Boss Estremo	**170-173**
Binocolo	**19**
Biografie	**200**
Blood Bath	**150**
Brani per l'iPod®	**174-175**
Brani speciali per l'iPod®	**175**
Campo di Neve	**86**
Campo di Neve e Torre Comunicazioni	**90**
Canyon	**88**
Cassonetti	**45**
Centrale Elettrica	**54, 56**
Centro Città	**40**
Classificazione armi	**120**
Classifiche	**157-163**
Comandi	**8**
Come giocare (Capitolo)	**6**
Controlli	**12**
Controlli (MGO)	**136**
Controlli di Snake	**12**
Controlli visuale	**16**
Cortile della Chiesa	**81**
Costumi	**127**
Covo dei Miliziani	**36**
CQC	**15**
Crying Beauty (Scontro con il boss)	**90**
Crying Wolf (Scontro con il boss)	**90**
Dati personali	**136**
Dati sul completamento del gioco	**164**
Dead Cell (Biografia)	**207**
Deathmatch	**142**
Deathmatch a squadre	**142**
Deposito Testate Nucleari	**88**
Differenze di gioco (MGO)	**138**
Difficile Big Boss	**12**
Display su schermo	**9**
DMG (Danno)	**122**
Drebin (Biografia)	**207**
Ecc	**120**
Echo's Beacon	**82**
Elenco dei segreti	**182-187**
Eliporto	**86**
Emblemi	**157-163**
Emma Emmerich (Biografia)	**203**
Emozioni	**165**
Equipaggiamento (Scelta)	**18**
Equipaggiamento (Scelta/MGO)	**137**
Equipaggiamento (Suggerimenti/MGO)	**141**
Equipaggiamento predefinito (MGO)	**137**
Equipaggiamento speciale	**164-169**
Esplosivi	**118**
Esterno della Nave	**104**
Euforia da combattimento	**17**
Europa dell'Est	**72**
Europa dell'Est (Suggerimenti generali)	**74**
EVA (Biografia)	**202**
EVA (Flashback)	**81**
Extra (Capitolo)	**154**
Extra (Password)	**180**
Facile Liquid	**12**
Fantasmi	**176-179**
Filosofi (Biografia)	**201**
Flashback (Sequenze interattive)	**156**
Fondamenti di gioco di MGS4	**16**
Fotocamera (Fantasmi)	**176-179**
FOXDIE (Biografia)	**207**
FOXDIE (Flashback)	**31**
Foxhound (Biografia)	**207**
Fucili	**113**
Furtività (Forza non letale)	**38**
Furtività (Strategia)	**21**
Furtività (Tattiche)	**33**
Gadget	**19**
Galleria dei Rifornimenti Sotterranea	**94**
Galleria Superficiale	**96**
Gekko	**31**
Gekko Kamikaze	**95**
Gekko nano	**87**
Gestione indicatori	**16**
Gilet tattici	**126**

Gray Fox (Biografia) 205
Ground Zero 30
Groznyj Grad 148
Guida (Capitolo) 24
Guida (Istruzioni per il giocatore) 26
Guida alla modifica delle armi 130
Hangar dei Carri Armati 86
Hangar dei Missili 104
Indicatore d'allerta 9
Indicatore dell'energia vitale 16
Indicatore della batteria 18
Indicatore della psiche 17
Indumenti segreti 169
Infiltrazione a squadre 143
Informazioni sulla missione 10
Informazioni sulla missione (Atto 1) 30
Informazioni sulla missione (Atto 2) 48
Informazioni sulla missione (Atto 3) 73
Informazioni sulla missione (Atto 4) 84
Informazioni sulla missione (Atto 5) 99
Intercettatore di segnali 77
Inventario (Capitolo) 106
Itinerario emblemi 163
Johnny Sasaki (Biografia) 205
Johnny Sasaki (Flashback) 38
Laboratorio di Ricerca 64, 66
Laughing Beauty (Scontro con il boss) 66
Laughing Octopus (Scontro con il boss) 66
Legenda 26
Legenda della mappa 26
Liquid (Biografia) 203
Liquid (Flashback) 31
Liquid (Scontro con il boss) 104
Liquid Ocelot (Biografia) 204
Lista mosse 11
Livelli di difficoltà 12
Lungofiume Est 81
Lungofiume Ovest 81
Major Zero (Biografia) 200
Mappe multigiocatore 144
Medio Oriente 28
Mei Ling (Biografia) 206
Menu di avvio (MGO) 134
Menu di pausa 10
Menu Informazioni 136
Menu principale 10
Menu principale (MGO) 135
Meryl Silverburgh (Biografia) 204
Meryl Silverburgh (Flashback) 43
Metal Gear (Biografia) 206
Metal Gear Mk.II 20
Metal Gear Online (Capitolo) 132
Metal Gear RAY (Scontro con il boss) 97
Metal Gear REX 97
Mezzaluna Meridiana 44
MGS1 (Riassunto) 191-192
MGS2 (Riassunto) 192-193
MGS3 (Riassunto) 188-190
MGS4 (Interpretazione) 198-199
MGS4 (Riassunto) 194-197
Midtown Maelstrom 152
Miliziani 37
Mimetizzazione (Inventario) 126
Mimetizzazione (Menu) 10
Mimetizzazioni facciali (Inventario) 127
Missione di cattura 142
Missione di infiltrazione 143
Missione di salvataggio 142
Missione per le basi 143
Mitra 112
Modalità di gioco 142
Modifica 130
Movimento 12
Naomi Hunter (Biografia) 205
Naomi Hunter (Flashback) 47
Negozio di Drebin (Inventario) 128
Negozio di Drebin (Listino prezzi) 129
Negozio di Drebin (Menu) 10
Negozio di Drebin (Spiegazione dettagliata) 39
Nemici 131
Normale Naked 12
Normale Solid 12
Ocelot (Biografia) 202
OctoCamo 20
OctoCamo manuale 126
Oggetti (Finestra) 9
Oggetti (Inventario) 125
Oggetti (Menu) 10
Oggetti (Utilizzare) 13
Oggetti curativi 125
Oggetti di supporto alla missione 125
Oggetti segreti 168-169
Olga Gurlukovich (Biografia) 205
Opzioni 10
Osservare lo scenario 23
Otacon (Biografia) 203
Otacon (Flashback) 31
Outer Haven 98
Palazzo degli Albori 42
Palazzo Vista 62
Para-Medic (Biografia) 203
Parco del Millennio 46
Password 180
Patriots (Biografia) 201
Patriots (Flashback) 43
PD 128
PD bonus post-Atto 181
PEN (Penetrazione) 122
Percentuale di mimetizzazione 18
Periferia 74
Personalizzazione 39, 130
Peso 18
Pianto (Emozione) 165
Piazza del Mercato 70
Pistole 109
Poligono virtuale 10
Potenziamenti per le armi 130
Prima partita 26
Prua della Nave 100
Psycho Mantis (Biografia) 207
Psycho Mantis (Flashback) 103
Punti Drebin 128
Punti Drebin (Calcolo) 180
Rabbia (Emozione) 165
Raging Beauty (Scontro con il boss) 82
Raging Raven (Scontro con il boss) 82
Raiden (Biografia) 206
Raiden (Flashback) 59
Riassunto 188
RIC (Ricarica) 122
Risata (Emozione) 165
Rose/Rosemary (Biografia) 206
Rose/Rosemary (Flashback) 51
Roy Campbell (Biografia) 204
Roy Campbell (Flashback) 31
Ruderi Urbani 38
Sala di Comando 102
Scene L1 156
Schema del controller 8
Schermata del codec 10
Schermata risultati finali 105
Screaming Beauty (Scontro con il boss) 103
Screaming Mantis (Scontro con il boss) 103
Segreto: Akina Minami 63
Segreto: Bambola Crying Wolf 91
Segreto: Bambola Frog Soldier 43
Segreto: Bambola Laughing Octopus 66
Segreto: Bambola Raging Raven 83
Segreto: Bambola Screaming Mantis 102
Segreto: codice di sicurezza 89
Segreto: deposito di munizioni 50
Segreto: distruggere la Centrale Elettrica 55
Segreto: pavimento elettrificato 89
Segreto: sequenza interattiva 65
Segreto: stanza chiusa nell'Hangar dei Carri Armati 89
Segreto: telecamere di sorveglianza 87
Selezione lobby 135
Sentiero Montano 68
Sequenze interattive (Elenco) 156
Settore Centrale della Periferia 76
Settore Nord della Periferia 79
Settore Nord-Est della Periferia 78
Settore Nord-Ovest della Periferia 77
Settore Nord-Ovest della Zona Rossa 32
Settore Sud della Periferia 75
Shadow Moses 84
SHK (Shock) 122
Sigint (Biografia) 202
Sistema SOP (MGO) 137
Slider 81
SMG 112
Snakehound (Biografia) 207
Soldati CMP 37
Soldati Haven 42
Solid Eye 19
Solid Snake (Biografia) 203
Solid Snake (Flashback) 31
Solidus (Biografia) 204
Solidus (Flashback) 51
STA (Stabilità) 122
Strada Principale Boschi d'Alta Quota 71
Stress 17
Struttura di Fusione 92
Struttura di Reclusione 58, 60
Sud America 48
Suggerimenti di squadra (MGO) 140
Suggerimenti generali (MGO) 139
Suggerimenti multigiocatore 139
Suggerimenti per il combattimento 23
Suggerimenti per le armi (MGO) 141
Sunny (Biografia) 205
Sunny (Flashback) 31
The Boss (Biografia) 200
Titoli 157-163
Unità Cobra (Biografia) 207
Urban Ultimatum 146
Urlo (Emozione) 165
Vamp (Biografia) 204
Vamp (Flashback) 51
Vamp (Scontro con il boss) 94
Villaggio di Cove Valley 50, 52
Visione notturna 19
Zona Rossa 34

RICONOSCIMENTI

Un ringraziamento davvero speciale a Kojima Productions

La guida ufficiale di *Metal Gear Solid® 4: Guns of the Patriots* è un prodotto di Piggyback Interactive Limited.

KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.

Produttore:	Kenichiro Imaizumi
Contenuti esclusivi della guida:	Ryan Payton
Direttore generale sviluppo degli affari per l'Europa:	Aki Saito
Responsabile prodotto internazionale:	Ayako Tateyama

KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT GMBH

Presidente:	Kunio Neo
Capo gestione prodotti per l'Europa:	Hans-Joachim Amann
Responsabile del marchio per l'Europa:	Christopher Heck

PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

Direttori esecutivi:	Louie Beatty, Vincent Pargney
Direttore editoriale:	Mathieu Daujam
Editori:	Matthias Loges, Carsten Ostermann
Autori:	James Price
	Maura Sutton
Supporto editoriale:	Eric Ling
Webmaster:	Carsten Ostermann
Direttore artistico:	Martin C. Schneider (Glorienschein)
Progettisti:	Jeanette Killmann, Cathrin Queins, Jonas Radtke
Versione inglese	
Rilettura:	Maura Sutton
Versione francese	
Redattori:	Mathieu Daujam, Claude-Olivier Eliçabe
Versione tedesca	
Redattori:	Klaus-Dieter Hartwig, Janina Jentz
Rilettura:	Janina Jentz
Versione italiana	
Curata da:	**Synthesis International srl**
Responsabili localizzazione:	Emanuele Scichilone, Marco Auletta
Versione spagnola	
Curata da:	**Synthesis Iberia SL**
Responsabile localizzazione:	Gus Díaz
Prestampa:	AlsterWerk MedienService GmbH
Stampa:	Oberndorfer Druckerei GmbH

Ringraziamenti speciali:

Frank Adler, Thomas Altemeier, Carlos Astorqui, Manuel Auletta, Antoine Bailly, Markus Bösebeck, Giusy Drammis, Nicolas Dyan, Wolfgang Ebert, Jürgen Endres, Nadine Fieze, Carlo Fracchioni, Roberto Ganskopf, Tobias Giesener, Stéphanie Hattenberger, Ilse Hüttner, Jamie Ingram, Sépa Jolijoli, Rishi Kartaram, Anskje Kirschner, Hans-Jürgen Kohrs, Angela Kosik, Samantha Leigh, Svetlana Lührig, Lars Marquardt, Yoshi Matsuhana, Jon Murphy, Kristin Rüther, Géraldine Saint-Louis, Sebastian Schedlbauer, Klaus Schendler, Uwe Setzer, Ella Siebert, Jean-Marcel Sommer, Franco Sportaiuolo, Pete Stone, Sandra Urban, Henriëtte van Herk, Andreas Voigt, Torsten Wedemeier.

© 2008 Piggyback Interactive Limited. All rights reserved. Piggyback is a registered trademark of Piggyback Interactive Limited. The Piggyback® logo is a trademark of Piggyback Interactive Limited.

© 1987 2008 Konami Digital Entertainment Co., Ltd. "METAL GEAR", "METAL GEAR SOLID", "METAL GEAR ONLINE" and "GUNS OF THE PATRIOTS" are trademarks or registered trademarks of Konami Digital Entertainment Co., Ltd. Developed by Konami Digital Entertainment Co., Ltd. Published by Konami Digital Entertainment GmbH. "KONAMI" is a registered trademark of KONAMI CORPORATION.

All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license.

Importante: Piggyback Interactive Limited si è impegnata affinché i contenuti di questo volume fossero accurati. La casa editrice comunque non garantisce, esplicitamente o implicitamente, l'accuratezza, l'efficacia o la completezza del materiale ivi contenuto, né si assume la responsabilità per i danni, incidentali o consequenziali, che potrebbero verificarsi dall'uso del presente volume. La casa editrice non può divulgare informazioni inerenti al gioco, ai suggerimenti o alle strategie, né eventuali problemi di hardware o software. In caso di domande, rivolgersi ai numeri del servizio di assistenza indicati nel gioco e ai produttori dell'apparecchiatura specificati nella relativa documentazione. Alcune azioni di gioco richiedono un tempismo perfetto, potrebbe quindi essere necessario effettuare numerosi tentativi prima di ottenere il risultato desiderato.